トドメの1冊！76ページ別冊付録

ファミリーコンピュータMagazine 11月30日号 特別付録①

スーパーファミコンMagazine



全20ページ！発売直前ウルトラ攻略

スーパーマリオワールド

Vol. 4





新作スクープ！

パイロットウイングス



36ページスペシャル！

スーパーファミコン発売直前！ 総（オール）ゲームカタログ

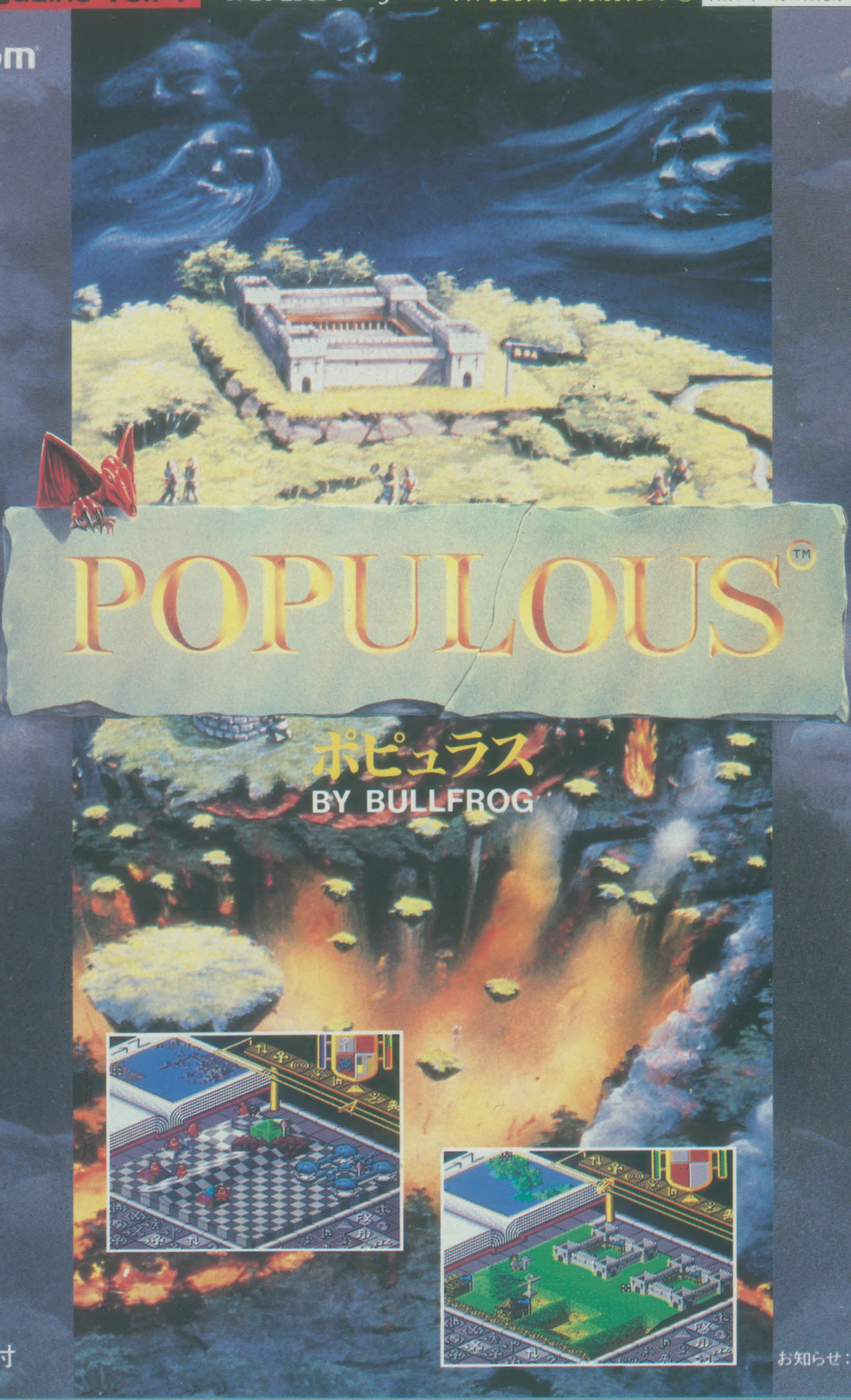
スーパーマリオワールド／F-ZERO（ゼロ）／ボンバザル／グラディウスⅢ／ファイナルファイト
ポピュラス／パイロットウイングス／アクトレイザー／SDザ・グレイトバトル
ガデュリン／ドラッケン／ジャンボ尾崎のホールインワン／ウルトラマン／BIG RUN（ビッグラン）
ジェリービーン／超魔界村 ほか

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
平成2年11月30日発行（隔週金曜日発行）第6巻第23号（通巻116号）

SUPER FAMICOM

パソコンゲームで世界的に
ヒットした「ポピュラス」が
ついにスーパーファミコンに出現！

価格8,800円（税別）　一人用



12月16日。先がけて、神は目覚める。

SUPER FAMICOM

ELECTRONIC ARTS®

4M（メガ）+64Kバックアップ付

お知らせ：発売日が12月16日に繰り上がりました。

ポピュラスは、プレイヤーが全能なる神になることから始まる。神の使命は天空から地上世界を眺め、様々な奇跡を起こして悪魔と戦いながら民族の統一を目指していくことだ。人間たちは、悪魔を負かすための小さなコマであるとは知らずに、大いなる神の力を運命と呼び、翻弄され争い続けるのだ。はたして君は「神の中の神」になれるだろうか。

スーパーファミコン「ポピュラス」には、4つのオリジナルワールドの他にスーパーファミコン・スペシャル編、江戸時代編、フランス革命編など、10のポピュラスワールド、合計1000面もの戦いの舞台が用意されている。君はすべてのワールドを征服できるだろうか。カンタンには終わらない、超熱中型スーパーリアル・シュミレーション。それが「ポピュラス」なのだ。

IMAGINEER CO., LTD.
発売元　イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
お問い合わせ――――03（343）8911

トドメの1冊！76ページ別冊付録

ファミリーコンピュータ Magazine

11月30日号
特別付録①

スーパーファミコン Magazine



全20ページ！発売直前ウルトラ攻略

スーパーマリオワールド



Vol.4



新作スクープ！

パイロットウイングス



36ページスペシャル！

スーパーファミコン発売直前！ 総(オール)ゲームカタログ

スーパーマリオワールド／F-ZERO／ボンバザル／グラディウスIII／ファイナルファイト
ポピュラス／パイロットウイングス／アクトレイザー／SDザ・グレイトバトル
ガデュリン／ドラッケン／ジャンボ尾崎のホールインワン／ウルトラマン／BIG RUN
ジェリービーン／超魔界村 ほか



コナミ株式会社

本　　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北一条西5丁目2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30


KONAMI
今、禁断のシューティングエリアへ。
華麗なるシューティングの王道を行く『グラディウスシリーズ』。
その不滅の神話に、新たなる1ページが加わる。
スーパーファミコン版『グラディウスIII』。
ファンの圧倒的な支持を受け、ついに登場。
GRADIUS III TM
© KONAMI 1990
グラディウスIII
スーパーファミコン® 用ソフト第1弾
12月21日発売予定　7,800円(税込)
●スーパーファミコン® は任天堂の商標です。



SDヒーロー諸君、今度はスーパーファミコンが戦場だ!!

あの大ヒット、「ヒーロー総決戦―倒せ悪の軍団―」に続く、SDヒーローたちの壮絶バトルが展開する第2弾「ザ・グレイトバトル―新たなる挑戦」がスーパーファミコンで登場だ！もちろん人気のヒーローたちが大集合、このグレイトバトルだけのオリジナルSDキャラも登場する。ステージ構成は高密度の全7面。行方不明になった第1次調査隊を次々救出し、仲間に加わるヒーローやかわいいお助けキャラと絶妙のコンビネーションで戦い抜け。それに、なんといってもスーパーファミコンの限界を追求したグラフィック＆アクションが完ぺきに君をとりこにする!!







6M　ROMカセット'91年1月発売予定　予価¥8,200（税抜）

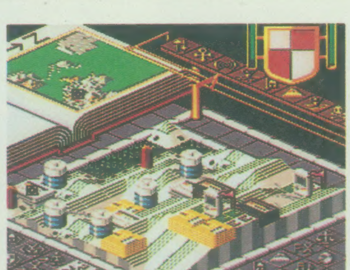
もくじ
CONTENTS スーパーファミコン Magazine Vol. 4

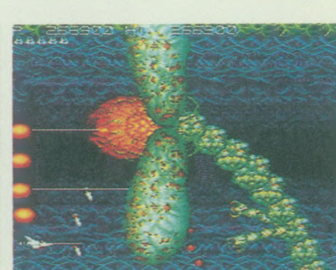


中身もボリュームも大幅アップ!
SFC発売直前の特別増大付録









カタログ

ゲームINDEX

スーパーファミコンの機能をチェック

もうじき発売されるスーパーファミコン。今までに何度か機能や特徴などを紹介してきたけれど、発売直前ということで、もう一度ざっとチェックしてみよう。残念ながら、手に入れられる予定がたたない人も、順次再出荷されるから心配しないようにね。

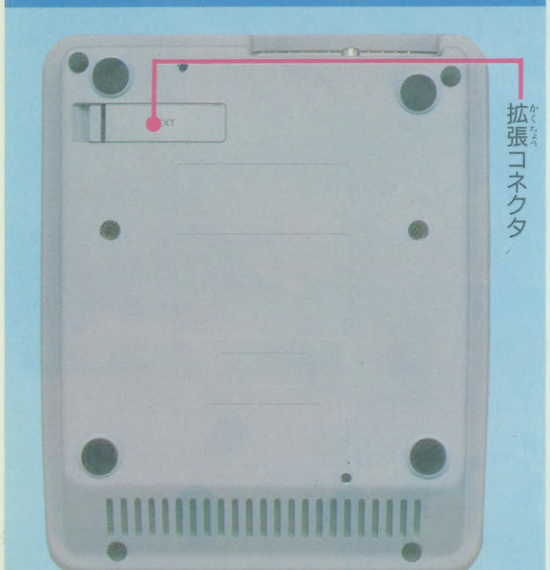
回転、拡大、縮小、チラつかないデカキャラに豊富な色数、それに加えて素晴らしいサウンド…。さらに、発売予定のソフトが、『マリオ』にあれやこれやと、ビッグタイトルがめじろ押し…。みんなウズウズして仕方ない、って感じじゃないかな? ウンウン。

で、入手できたら、いきなり接続する前に再チェック。まず、ファミコン用のACアダプタがない人は、別売りのものを買わなければならないし、接続するTVに合わせてケーブルをそろえなければならない場合もある。もちろん、ソフトがないと、遊べないよ。

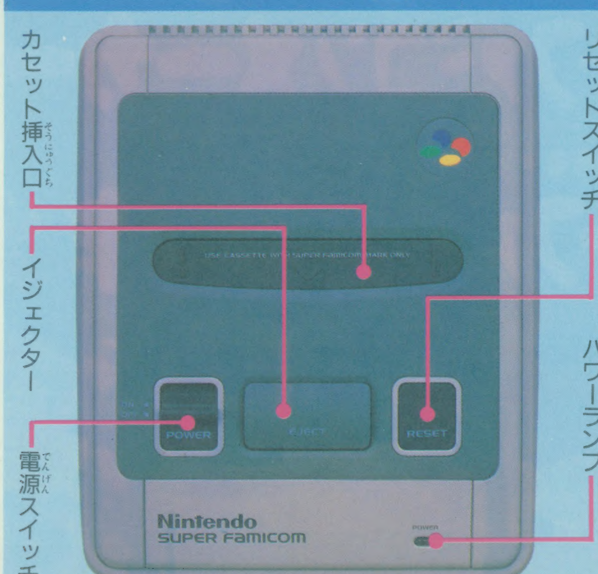


◆実物は少し大きく見える。ファミコンの大きさに慣れているせいかな?

底面



上面



スーパーファミコン総ゲーム 発売直前

主なスペック一覧

●性能

1．専用CPU

コアCPU　16ビット、ファミコンのCPUのエミュレーション機能付き

内蔵回路　DMA回路（8チャンネル分）、乗除算回路（1チャンネル分）
タイマー（1チャンネル分）

システムクロック　1.79MHz、2.68MHz、3.58MHz自動切り換え

2．専用PPU

背景画面　モード数／8モード、面数／最大4面
解像度／ノンインターレス時：256×224（239）
インターレス時：512×448（478）
標準最大画面色数／32,768色中 256色
特殊最大画面色数／32,768色中 2,048色
回転、拡大、縮小機能（1面のみ）、縦横部分スクロール機能

スプライト　1画面中表示数／128個、ライン表示数／32個
キャラクタサイズ／8×8、16×16、32×32、64×64
パレット／32,768色中最大128色、1キャラクタ内最大16色
指定可能

3．専用サウンドモジュール

コアCPU　8ビットCPU

DSP　処理速度／8MIPS、出力量子化ビット数／16ビットPCM
サンプリング周波数／32KHz、音像定位数／256定位
8音同時発音

4．内蔵メモリ（RAM）

CPU　1Mバイト（カスタム・ダイナミックRAM）

PPU　256Kバイト×2（スタティックRAM）

サウンド　512Kバイト（疑似スタティックRAM）

●入出力　カセット／62極、コントローラ／7極×2、音声・映像出力／12極
拡張／28極、ACアダプタ／ファミコンと同一規格

●消費電力　約8W

●本体寸法　巾200×奥行き42×高さ74（mm）

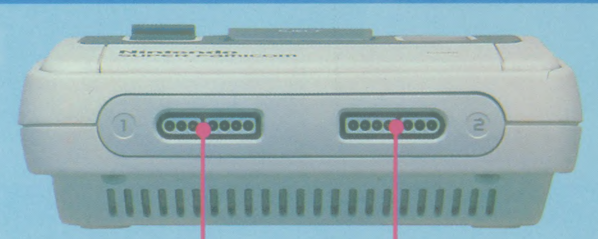
●重量　約1,350g（コントローラ2個を含む）

●価格　25,000円（税込）

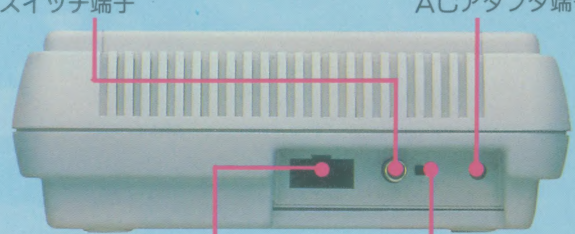
●オプションパーツ

専用コントローラ（2個付属）
ACアダプタ（ファミコンと同一規格）（別売）1,545円（税込）
RFスイッチ（別売）1,545円（税込）
75Ω／300Ω変換器（別売）309円（税込）
モノラルAVケーブル（別売）1,236円（税込）
ステレオAVケーブル（別売）1,545円（税込）
S端子ケーブル（別売）2,575円（税込）
RGBケーブル（別売）2,575円（税込）

前面



背面



専用コントローラ



スーパーマリオワールド



これがないと始まらないゲームの金字塔第4作！

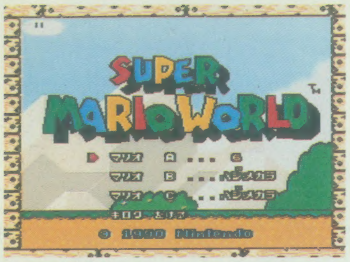
11月21日発売予定

任天堂／8000円(税込)／アクション／4M+16KRAM／バックアップ機能つき

3つの新趣向で第4弾登場

『スーパーマリオ』といえば、知らない人はいないぐらいの超メジャーゲーム。スーパーファミコンにもこれが登場しないわけがナイ！　と、いうことでシリーズ第4弾の登場となるわけだ。

今までのアクションはモチ、そのままだから、ファミコンのマリオを知っている人ならソク遊べる。さらにけっしてウマくないという人のためにも、クリアしたところまでセーブできるバックアップがついていたりの親切設計だ。もちろん、スーパーファミコンならではの新趣向も入って面白さは倍増しているぞ。



3ヵ所でセーブすることができるのだ



新趣向の1つがこのヨッシー君だ!!

新趣向① ヨッシー

こんどの『マリオ』には、ヨッシーという名の恐竜が登場。マリオはヨッシーの背に乗って、一緒に冒険をする。ヨッシーは敵を食べてくれたり、食べたモノのパワーを使った多彩な攻撃ができたりするんだ。頼もしい味方だゾ。

ヨッシー

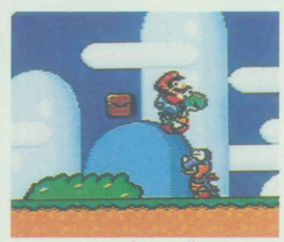


長い舌を使っていろんなモノを食べちゃえるんだ！





カメを含んだり敵を食べたり



ヨッシーを見つけ出せば、こんなふうに背に乗って進めるぞ

新趣向② マント

もちろんマリオ本人にも新しいアイテムが。それがこのマントだ。効用的には『3』のしっぽと似ているけれど、ハングライダーのように空を舞ったりできて、気分はそう快。コントロールがウマければ、ずっと空を飛び続けることだってできるんだ。

マントマリオ



こんなふうにマリオは空を飛ぶ



さっそうと走るマリオの動きはスグレものだ



マントを広げて空中遊泳。これは気持ちイイ



マント羽根を取れば変身する

新趣向③ 敵キャラ

さらには敵だってファミコンのマリオとは総入れ替え。カメ一族の面々に替わり、よりコミカルな敵が登場する。クリボーはホントに栗の「クリボン」に、テレサはパワーアップして「アトミックテレサ」に、キラーもでっかく！「マグナムキラー」に大変身。おなじみのノコノコでさえ、オレンジ甲らの無敵版まで登場しているのだ。

コクッパ



コクッパはさらに攻撃方法が多彩になってマリオを待ってる

アッパレ



ハンマーブロスのように左右にハンマーを投げてくる敵だぞ

ブル



アメフトの衣装でフィールドを走りまわる今回の新キャラだ

恐竜ランドには何が待つ!?

「スーパーマリオワールド」の舞台は恐竜ランド。今までのキノコ王国から飛び出して、新たな冒険へチャレンジだ。

各エリアにはそれぞれの土地を生かした仕掛けがたくさん。湖の中に入れば水中面だし、高台ならアスレチックだ。マリオたちはその中に隠されたルートを見つけつつ、どこかに潜伏するクッパを倒すため冒険を続けるんだ。

マップ上に道を切り開こう!



○はじめはこんなふうだったが
○ゴゴゴとくずれてなくなった
○橋がかかって新しい通り道が出現

これが舞台の恐竜ランドだ



恐竜ランドには、最初からいくつか通路が見えてるけれど、隠れたゴールでどんどん分岐。隠れた面を見つけ出せ!

スーパー仕掛けが満載

コース上の仕掛けも、スーパーファミコンの機能を最大限に生かしたものがイッパイ。巨大なスプライトによるデカキャラはもちろん、部分スクロールを使っての障害物。裏と表の重ね合わせを使ったお城のアミなど、各エリアごとに趣向がこらされている。

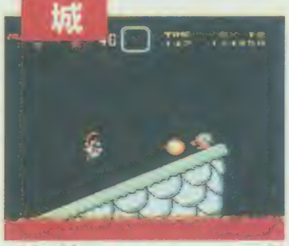
今まではお城特有だった迷路は、「おばけ屋敷」の形でパワーアップ。不気味な背景と音楽、数十匹の単位で登場するテレサの集団は手こずること間違いナシ。

アスレチック面のリフトも、3連リフトや、軸にそって回転するリフトなどが新たに登場。半透明の池からは、プクプクがはね上がったりと、より臨場感がアップしているぞ。

BGMももちろんステレオ。特に地下が土管の中では、エコーが響くというコリようだ。せり上がる床に、落ちてくる天井、スロットマシンをモチーフにしたボーナス面などお楽しみも忘れてはいないぞ。

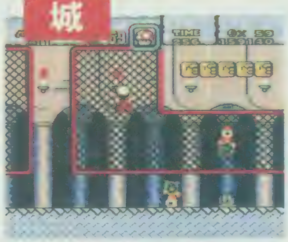
ちょっと難しいと感じたら、巨大スイッチを押せば、床になるブロックが増えたり、パワーアップアイテムが出るブロックが増えたりして難易度を下げることもできる。マニアから初心者まで自分勝手な冒険が、ドンドコできちゃうわけだ。クリアの仕方によってマップが変わる。マルチな楽しみがあるゲームだぞ。

城



○城の奥にはコクッパが。この面のコクッパは火の玉で攻撃するぞ

城



○これが表と裏のある金アミ。裏側のカメはパンチで倒せるからね

城



○こんなに大がかりな仕掛けが、城の中では待ち受けているのだ!

アスレチック



○新リフトが続々と登場!! 鋭いコントローラさばきが要求される

おばけ屋敷



○これがウワサのアトミックテレサ。うまくジャンプでよけるんだ

おばけ屋敷



○中には集団でテレサが出現。ヘンな形の群れをなしてくるヤツも

水面



○画面下部に注目! 背景と波が重なって、ミョーなリアルさだぞ

地下



○エコーが響く地下面は、強制スクロールなどキビしい仕掛けも!

地上



○あいかわらずのどかな地上面。今回はやややさしめなゲーム展開

F-ZERO（エフゼロ）



宙に浮かぶマシンを操る未来感覚の3Dレース！

11月21日発売予定

任天堂／7000円(税込)／レース／4M
バックアップ機能つき

一味違う3Dレーシングゲーム！

『F-ZERO』は今までの3Dレーシングゲームとは、一味ちがう。従来のファミコンにはなかったLRボタンの使用により、より複雑で微妙な動きが可能なマシンが出現したのだ。たとえば、フワフワと宙に浮かんだマシンが長いサーキットを疾駆する。タイヤで走る車とは違う感覚が楽しめるわけだ。


○惑星に造られたコースの上をフワフワと浮かぶマシンが疾駆


○路面の板にのるとマシンがジャンプ！


○レース中、空から光が照射、燃料が補給される。これがピットだ

4台のマシンに搭乗

プレイヤーが操るマシンは、4台の中から選択する。各マシンとも、それぞれ性能がちがうため、自分の能力に合わせてマシンを選ぶことが可能だ。完璧なマシンはなく、一長一短だが、それだけバラエティにとんだゲームプレイが楽しめる。



○最初に4台の中からマシンを選ぶ


○加速がすぐれたゴールデンフォックス。ただしコーナーが難だ


○ファイアースティングレイ。グリップの性能はいいが加速はダメ

ブルーファルコン

全体的にバランスがとれている。そのため、コースにより得手不得手がない。初心者向けのマシンといえる。まずはこれで練習を。



○まず、このマシンで慣れよう

ゴールデンフォックス

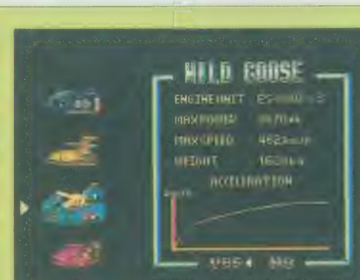
もっとも軽量のボディをもつ。加速性にすぐれ、たやすく速度を落とすこともできる。欠点はグリップが弱いのでコーナーがつらい。



○耐久性が少ない。上級者向け

ワイルドグース

車体の耐久性がよく、衝撃につよい。他の車を蹴散らしながら進むのが、だいご味といえる。加速力は弱い。これも初心者向けのマシンだ。



○大ざっぱな性格の人はコレ!!

ファイアースティングレイ

車体がおもいため、加速力は悪い。しかしスピードの伸びはいい。最大速度は4車中いちばんだ。また減速ゾーンでもあまり速度は落ちない。



○最高速度は、いちばんだ

3つのF-ZEROモードに注目

全部で3つのモードが用意されている。はじめにタイトル画面ではグランプリ、プラクティスの2つが選べる。グランプリは、このゲームのメインとなるモード。プラクティスは練習用のモードだ。レコードはこの2つのモードのうち、1コースでも完走すると記録を残せるシステムだ。



完走するとモードが3つに

グランプリ

ゲームのメインとなる。3種のリーグとクラスがある。各リーグ5戦。



5位以内に入賞すべし！



モードを選んだら、狙いのマシンを選ぼう！

プラクティス

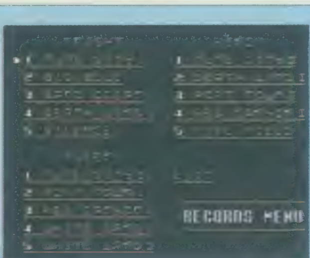
練習用のモード。グランプリの中の7つのコースが入っている。



5周完走後、タイムが表示される

レコード

過去に完走したコースのベスト10タイムとベストラップが記録される。



全リーグの成績が記録される

全15コースを用意

全15サーキットで展開されるグランプリモード。これらのコースには、悪い路面や鋭角的なコーナーなど、多種多様なトラップが仕掛けられている。そこで、特徴的な5つのコースをピックアップした。

ビッグブルー



目前に車が。勝負をかけて3位狙え



果てが見えない悪路



いい成績を残そう

デスウインドI



コーナーを抜けたら直線で抜け



強風がふくコース。流されるな

サンドオーシャン



コーナーでスーパージェットは無理



おそるべきコーナー！

ホワイトランドI



スーパージェットで大ジャンプだ！



複雑なコーナーの始まり

サイレンス



ここではスティングレイを使おう



こ、これぞ究極のコーナー!!

ボンバザル



イギリス生まれの気分爽快爆発パズルゲームだ!!

12月1日発売予定

ケムコ／6500円(税込)／パズル／4M／
パスワードコンティニュー

気分爽快なパズルアクション

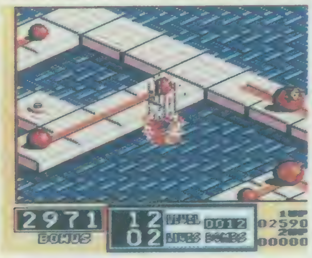
イギリス生まれのパズルゲーム『ボンバザル』は、アクション色の濃い、気分爽快な面クリア型パズルゲームだ。ルールはいたって簡単。画面中のタイル上をうまく移動して、爆弾や地雷を全て爆破すれば一面クリア。もちろん爆炎に巻き込まれたり、タイルから落っこちるとミスだ。



○スーパーファミコンの機能をいかした特殊効果も多く用いられている



○爆発シーンもこんなにリアル。画面のちらつきも全くないのでグッドです



○もちろん爆炎に巻き込まれたり、タイルから落ちちゃったりするとミスだ

全ての爆弾を破壊するのだ

爆弾を破壊するのは、爆弾の上でAボタンを3秒間押し続ければよい。スイッチが入って爆弾が動き出すのでそこから逃げよう。爆弾の大きさは3種類あり、性質上、爆炎の中や、爆炎に接している爆弾は熱のために誘爆する。この性質をうまく利用するのだ。



○爆弾の上でAボタン。1、2、3とカウントされて、爆弾が動きだす



○爆弾が動き出したらすぐよけるのだ。よけないと巻き込まれちゃうぞ



○BOMB!! 見事に爆破に成功した。この調子で全部破壊するのだ



○今度は誘爆に挑戦!! 左下の爆破は、となりの爆弾による誘爆だ



○さあ、今度はクリアを目指すぞ!! まずこの1個の爆弾を破壊して…



○もう一度誘爆を使って2つの爆弾を一度に爆破させてしまうのだ



○やったね!! でもこの面は簡単な方。どんどん難しくなってくるぞ

2種のアングルが

ボンバザルのゲーム画面は通常3Dだ。しかし、最初のうちはこの3D画面での操作が非常にしづらい。そこで、うれしいことに2D画面でプレイすることもできるのだ。また、操作はできないけれど、マップ画面で面全体の構成を見ることもできるのだ。



○通常はこんな画面でプレイだ。コントローラの操作が少し難しい



○これだと操作は簡単だ。でも、見える範囲が3Dより小さくなる

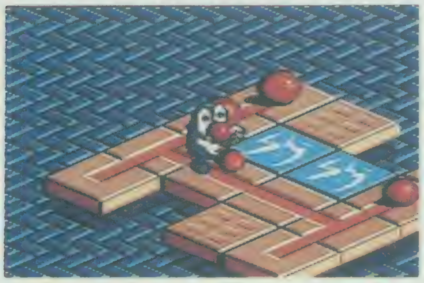


○マップ画面だとこんなに広範囲が見られる。じっくり考えられるぞ

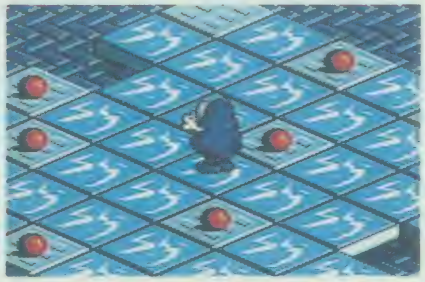
様々な面が君を悩ます

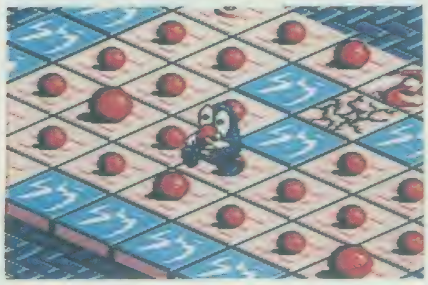
面を構成するタイルには、様々な種類があり、その組み合わせによって、易しい面や難しい面など、多くの面がボンバザルには用意されている。なんとその数130。先はとっても長いのだ。もちろん先に行けば行くほど難しくなり、はては、敵キャラまで出現する面もある。これだけ多くの面をクリアするためには、タイルの性質を知ることが必要だ。

○簡単そうだけど、爆弾の移動がポイントになる



○アイスタイルだらけの面。コースを考えよう

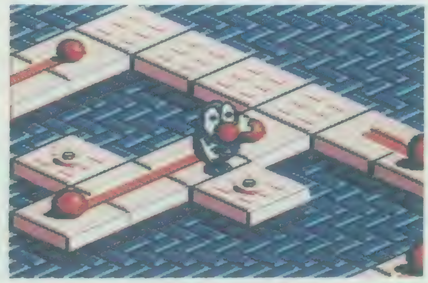




○爆弾だらけの面。これは一発で勝負がつきそう



○これはまた色々なタイルがあるし広いし…



○ああっ、あぶないっ!! そっちに行くと地雷が

タイルがカギ

タイルは全部で8種類、爆弾まであわせると12種類にものぼる。それぞれ味方になるものと、障害物になるものの2種類がある。使い方を間違えるとクリアできなくなってしまう面もあるので十分注意しよう。タイルを知ることがこのゲームの攻略法なのだ。



○パワーテンプルは、爆弾の破壊力を吸収する力をもつタイルだ



○だから破壊力の大きな爆弾をとなりで爆破させたとしても…



○爆炎のあがるのは、爆弾のあった場所とテンプルのあるところだけだ

スピナー

このタイルの上に乗るとランダムにとなりのタイルにとばされる。



テレポート

このタイル上に乗るとある決まった場所にワープしてしまうのだ。



パワーテンプル

こわれないどころか爆弾の破壊力を吸収し、爆炎を小さくする。



アイスタイル

この上に乗るとすべってしまって別のタイルの場所まで止まれない。



リベットタイル

爆弾や地雷をもってしても絶対こわれない非常に硬いタイルだ。



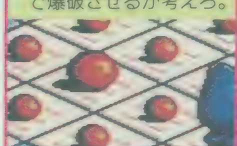
ディソルバータイル

この上は一度しか通れない、一度通るとこわれてしまうからだ。



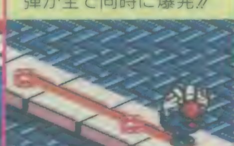
スウェルボム

一定周期で大きさを変える爆弾。どの大きさで爆破させるか考えろ。



アンテナ爆弾

この爆弾を1つ爆破すると、他のアンテナ爆弾が全て同時に爆発!!



地雷

自機が踏むと爆発する。こいつを破壊するには誘爆を利用しよう。



スロットタイル

爆弾の下に道が走っている。道のある区間なら、Bで持ち運び可能。



スクウィーク

上に乗り、Aで動き出す自分の分身。分身中自機は無敵なので安心。



スイッチ

上に乗り、Aボタン3秒でスイッチオン。何か便利な物が出現する。



グラディウスIII



頂点を極め続けるシューティングの姿がここに！

12月21日発売予定

コナミ／7800円(税込)／シューティング／4M／コンティニュー

超有名な業務用をほどよくアレンジ

横スクロールシューティングの代名詞といえるグラディウス。カプセルを集めていく完成されたパワーアップシステムと数々のざん新なウエポンが特長。機械的なものから生物的なものまである多彩なステージを進み、デカくて強いボスと対決していくのだ。これらの魅力を受け継いだ業務用『グラディウスIII』が移植されたわけだ。初心者にも楽しめるよう、若干のアレンジがなされている。



中ボスも行く手をさえぎるぞ



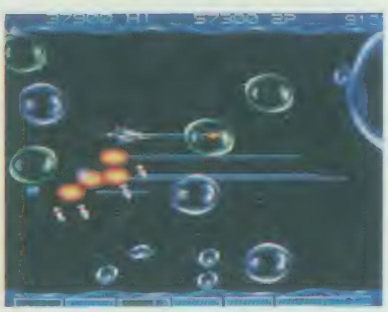
迫力のボスとの戦いが待つ

パワーアップも強化

『III』になって自機ビックバイパーの装備も強化された。『II』での4タイプから選ぶタイプセレクトに加え、各系統ごとに1つずつ選んで自分だけの自機を作製するエディットモードがついたのだ。これでウエポンの総数は28。何通りもの装備ができるので、パワーアップだけでも遊べる。



タイプセレクトの組み合わせは業務用とも少し変わっている



昔ながらのパワーアップタイプ。他にも、多数取りそろえてあるぞ

さらに強く、美しくなったボスキャラ

シューティングゲームの目玉といえばボスキャラとの対戦だ。これまでのシリーズに出てきたボスが次々と現れるステージがあるので、ファミコン版との違いを確かめることができる。業務用と比べても、ほとんど差がないのだ。

ビッグコアMk－II。かなり強いぞ





泡地帯のボス、バブルアイ。業務用と変わらない。攻撃も同じだ

ゴライアス 砂漠地帯の[illegible]



クリスタルコア



キレイに透き通って、さらにクリスタルっぽくなっている

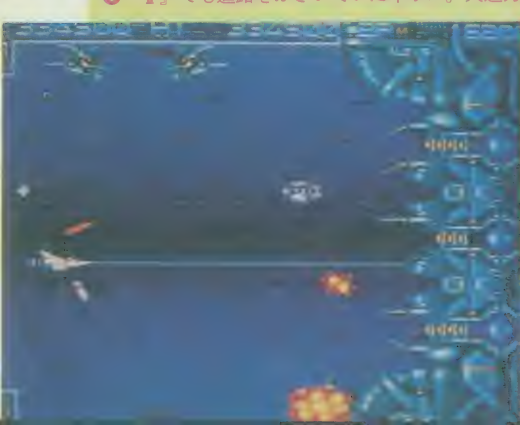
カバードコア



『II』のボスオンパレードに出ていた。またオンパレードに登場

『II』でも進路をふさいでいた中ボス。大迫力だ

ディスラプト

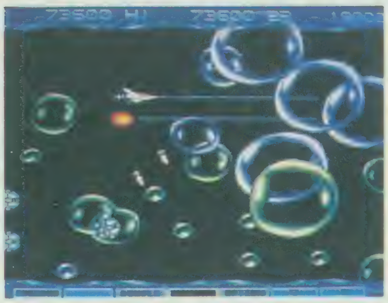


ビッグバイパーは全10ステージを進撃

『グラディウスIII』は全10ステージ。業務用とほとんど同じ構成だが、3Dステージがスーパーファミコン版のオリジナルステージになっている。どのステージも個性的な作りになっていて飽きさせないが、とくに後のステージになるほど展開がすごくなるので、頑張りがいがあるのだ。



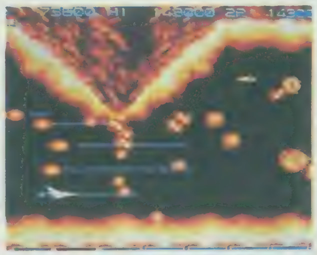
○砂の惑星。砂丘からはい出してくるサンドドラゴンが見もの



○泡地帯。次々と湧いて出てくる泡が敵。初心者にはここがつらい

○植物惑星。見てのとおり奥行きがすごい。寄生植物の攻撃を受けるぞ

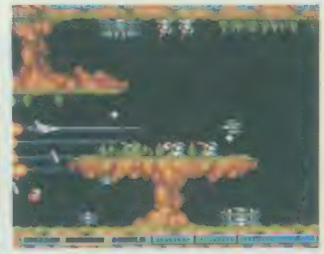




○プロミネンス惑星。炎に囲まれて進むのだ。火炎弾は見かけより強い

○おなじみのモアイばかりが出てくるモアイ地帯。多彩な攻撃を受ける





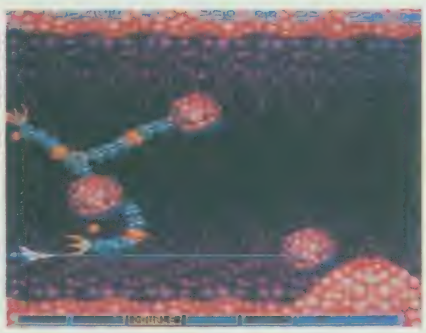
○火山惑星。砲台の攻撃がキビシイ。後半は地下へ潜って進んでいくぞ



○ボスオンパレードの最初の相手だ



○要塞惑星。最終ステージより難しい



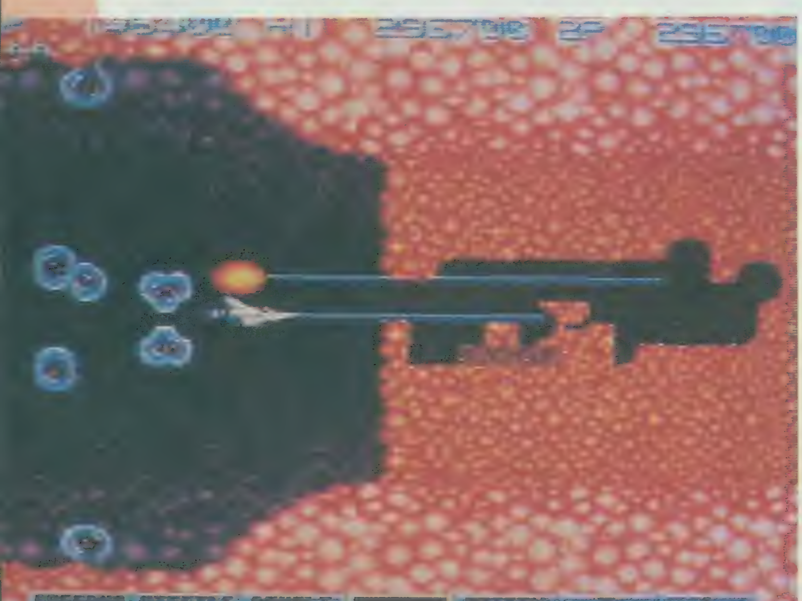
○細胞惑星。最後のボスが待っている

仕掛けも強烈

襲いかかってくるのは敵キャラばかりではない。たくさんのトラップも用意されているのだ。初めは見て楽しむ程度のものだが、後半になると必ず一度は死んでしまうような、難しいものが出てくる。



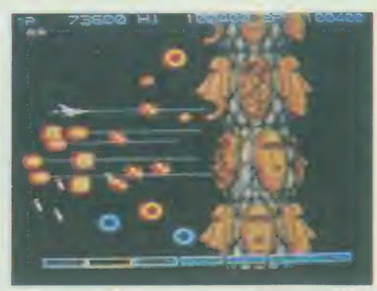
○土を掘り進む。中の岩が落ちてくるぞ



○一見なんの変哲もない再生細胞だが、再生スピードが尋常じゃないのだ！



○シリーズの伝統、火山噴火も見ることができる。オプション使いが決め手



○モアイが進路をふさいでいる。1つ倒せ

ファイナルファイト



鍛え抜かれた体1つで無法者たちに立ち向かえ!!

12月21日発売予定

カプコン／8500円(税別)／アクション／8M

業務用で大人気の格闘ゲーム

ゲームセンターで好評を博している『ファイナルファイト』のスーパーファミコン版。横スクロールのゲームで、敵と闘いながら先に進む。各ラウンドの最後にはボスが待ち構えていて、倒せばクリアになる。HP制になっていて体力が無くならない限りはミスにはならない。また主人公は2人いて、好きな方を選んでプレイできる。



○デカキャラがす早く動きまくる



○捕らわれのジェシカを救い出せ

さまざまな技が使える

主人公たちはそれぞれ異なる技を持っている。技は2人合わせて17種類もあり、いずれの技も十字ボタンと攻撃ボタン、ジャンプボタンの組み合わせで敵にくり出すことができる。

技の1つ1つは威力が異なり、最も簡単に使えるパンチ系の技は威力が弱い。しかし背負い投げやパイルドライバーといった大技になると強力な威力で敵に大きなダメージを与えることができる。



○素手だけではなく武器を持ってでも闘える



○この2人のうちの1人を選んで闘うんだ!!

ダブルキック



○ピンチになったらこれで切り抜けろ

背負い投げ



○敵をつかんだらそのまま投げ飛ばせ

ジャンプキック



○跳び蹴りで敵をふきとばしてしまえ

トルネードアッパー



○強烈なアッパーで敵のアゴを砕け！

バックドロップ



○見事なブリッジを描いて決まる

パイルドライバー



○全体重をかけて敵の首をへし折る

ドロップキック



○巨体がくりだすキックは威力抜群×

ハンマーナックル



○両こぶしを敵にたたきつけてやれ

立ちふさがる凶悪な敵

主人公たちの前に立ちふさがる敵集団＝マッドギアの連中も個性的な攻撃を仕掛けてくる。やたらと身のこなしの早いヤツや防御の姿勢をとって主人公の攻撃を受け止めてしまうヤツもいる。また敵は素手で闘うだけではなく、ナイフや火炎ビンを使って攻撃してくることもある。


コイツはザコの中のザコといえる


女に見えるポイズンだが実は男


ツービーは動きがすばしこいぞ


エルガドは武器を使ってくる


体当たり攻撃をするワンフー


アクセルは攻撃を防いでしまう



一番最初に対決するボスのダムド。すぐ仲間を呼ぶ

さまざまな闘いの舞台

このゲームの舞台となっている街＝メトロシティーのあちこちにマッドギアの連中は散らばっているため、主人公たちは街のあらゆる場所で闘っていくことになる。大きく分けて5つあるラウンドは、それぞれがさらに細かい場面に分かれている。業務用にあったラウンド4の工業用エレベータのシーンは削除になってしまったので、ゲーム全体を通して地形などによるトラップはなくなってしまった。



ラウンドの最初に街の地図が表示される



ボーナスステージも完全に再現されている

スラム


ここから主人公の闘いは始まる

地下鉄


疾走する車内でのファイトだ

リング


このリングの中ではルール無用

レストラン


レストランの前にも敵はいる

トイレ


ゆっくり用もたしていられない

海岸沿い


水平線を背に夜明け前の闘い

ポピュラス



領土を広げて、敵を全滅させるシミュレーション

12月16日発売予定

イマジニア／8800円(税別) シミュレーション／4M+64KRAM／バックアップ機能付き

リアルタイムの陣取り合戦

このゲームは、今までのファミコンなどの家庭用TVゲームには見られなかった、新しいタイプのシミュレーションゲームなんだ。

ゲームの中身はというと、コマンドなどを使って、「神」と「悪」の両陣営に分かれた種族のうち、プレイヤーがあらかじめ選んだ種族のほうが勝つように、リアルタイムで流れるゲームを進めていくというもの。

新感覚を採り入れたゲームなだけに、最初のうちは戸惑うかもしれないけれど、慣れてしまえば病みつきになること間違いナシのゲームだ。



ナナメ上から見下ろした画面構成だ



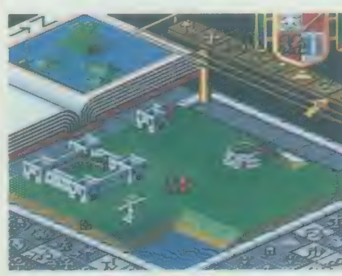
勝つと、こんな不気味な顔が出てくる

敵の全滅が目的

平らな土地の範囲が広いほど、より大きな建物が造れるようになるので、まず、味方の周りの凸凹の土地を平たく整地して、勢力拡大を目指すんだ。そこで、味方の種族の数が増えるほど、プレイヤーが使用できる〝奇跡〟の種類が増えるようになっているので、適当な時期に〝奇跡〟を起こして、より味方の陣営が有利になるように導いていく。そんな感じでゲームを進めていくうちに、双方が衝突するようになると戦いが始まり、相手を全滅させてゲーム終了、というのが基本的な流れだ。



初めのうちは、せっせと土地を平らに



そして、敵の種族と戦うようにする

画面構成をチェック

ブックオブワールド 全体マップを見渡すことができる

インフォメーションシールド 指定した人間や建物の情報がわかる



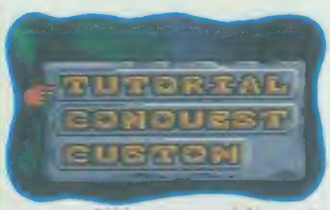
サイコフレーム プレイヤーが使えるコマンドを示す。矢印より左のものが使用可能

クローズアップマップ 世界の一部を拡大して見ることができる。建物や人の動きがわかる

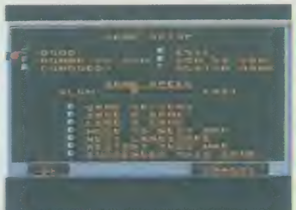
コマンドアイコン これらのコマンドを使って、ゲームを進めるようになっている

多彩な設定が可能

ゲームモードは、初心者のための練習用(TUTORIAL)や、用意された全1000面の制覇を目的としたもの(CONQUEST)、そして、自由に設定を変えることができるモード(CUSTOM)の3種類。また、相手の強さやコマンドを制限したりと、いろんな設定もできる。



モード選択はタイトル画面で、「CONQUEST」は面によって設定が決まっているので変更はできない



神と悪のどちらを受け持つかを決めたりなどと、さまざま

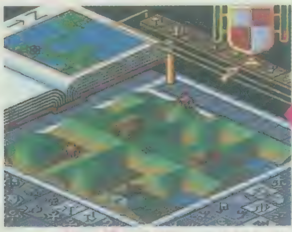


コマンドを制限したり、片方の種族の強さを決めたりすることも

"奇跡"も豊富

味方の種族の数を増やし、「サイコパワー」を溜めることによって、「地震」「沼地」「騎士」「火山」「洪水」「ハルマゲドン」と6種類の"奇跡"が起こせるようになっていて、ゲームをより面白くしている。

地震〜洪水のコマンドは、おもに、敵の種族の発展を妨害するためのもので、ハルマゲドンは、どちらかが全滅するまで戦い続けるという「最後の」コマンドだ。プレイヤーは、これらのコマンドを上手に使って、より有利な展開を目指すことになる。ただし、敵も当然、"奇跡"で反撃してくる場合もあるので、注意が必要だ。



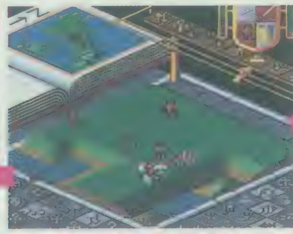
地震



○○平穏な敵の土地に、地震を起こして凸凹にすることができる

最終戦争





○○建物が全て消え、両陣営が全てリーダーに合体。最後の決戦へ

ハルマゲドン



騎士



○味方のリーダーが騎士に変身し驚異の殺りくマシーンと化する

10種類の環境で遊べる

『ポピュラス』は、もともと海外のパソコン用ソフトで、「草原」「砂漠」「雪原」「火山」と4種類だけの環境だったものが、PC−98やX68000など、日本のパソコン用に移植されるときには、「プロミストランド」という別売りの形で、新しい種類のものが追加されたんだ。

そして、今回のスーパーファミコン版は今までのものから選ばれた8種類に、さらにオリジナルの「3匹のこぶた」と「ケーキランド」が追加されて10種類になったんだ。

環境が変わると、人間の増加率や疲労度などに違いはあるけど、ゲームの本質は同じ。

雪原



○こちらは銀世界。砂漠同様、歩き過ぎるとコロッとあの世へ

砂漠



○一面砂ばかり。人が外を歩いていると、割合死にやすい

草原



○温暖な環境。どの環境でも、人は建物の中で増えるんだ



○環境によって、人間の増え方や死にやすさが変わる

大江戸



○建物は「お屋敷」に。桜のような木も見られる

ビットプレーン



○リーダーはスーパーファミコンのコントローラを持っている

火山



○一見、厳しい環境に思えるが、そうでもない。赤い海が異様だ

ケーキランド



○建物がケーキなどのお菓子に！ おとぎ話の世界へようこそといった感じ

3匹のこぶた



○「ぶた」が出てきて、一生懸命建物を造るのは見ていて楽しい

シリーランド



○不思議な世界。「シリー」とは、「ばかな」とか「変な」という意味

フランス革命



○ヨーロッパ風の建物が面白い。凱旋門のような建物もあるんだ

パイロットウイングス

Pilotwings

これぞ、回転、拡大、縮小機能のフル活用ソフト！

12月21日発売予定

任天堂／8000円(税込)／シミュレーション／4M

スカイスポーツで得点を競う

スカイダイビングやハンググライダーなど全5種のスカイスポーツを体験できる、フライトシミュレーターだ。

ゲームの目的はフライトクラブに入会してフライトテストを受け、ライセンスを取得することなのだ。

種目はいくつかあるが、どれも規定の着陸地点にどれだけ正確に降りられるかが大きなポイントとなる。そのほかにも、滞空時間などのチェック項目がいくつかあって、それらの総合得点が合格点以上に達すると、次のエリアに進める。エリアが進むと種目がどんどん増えていくぞ。



○種目によって視角も変化するんだ



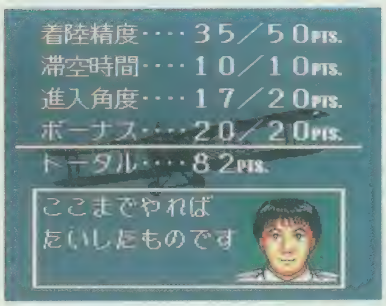
○飛行士になった気分で快適な空の旅だ

ポイントを通過

フライト競技で離陸、着陸は肝心だが、飛行中もただぼうっと飛んでいるだけではライセンスはもらえない。

空中には円形や棒状のポイントがあって、うまく輪をくぐったり、棒に触れて飛行すると得点が加算される。着陸地点とこのポイントをにらめっこしながらの飛行だ。

着陸すると、得点と教官のアドバイスが聞けるぞ。



○教官のアドバイスがありがたい



○うまく輪の中をくぐれるかな？

大自然が障害物

空を飛ぶ競技ならどんな種目でも、風が大きくフライトを左右するよね？

このゲームも風がフライトの難易度を左右しているんだ。鳥のように、風の動きをどれだけ読めるかがポイントだぞ。

競技前に風向きや風力などは確認できるから、バッチリチェックしてからフライトテストに臨む慎重さが必要だ。



○縦に白く連なっているのが上昇気流。自然のおきてを守り、利用するんだ



○着陸前はいい天気。でも遠くの雲がちょっと気にかかるんだけど…

落下気分を満喫

スーパーファミコンで発売が予定されているソフトの中で、このゲームほど回転、拡大、縮小機能をふんだんに取り入れているソフトは他にない。飛行中の立体的な景色、特にスカイダイビング中の地面がどんどん近づいてくる様子はもう圧巻！
本当に自分が空を飛んでいる気分にさせてくれるぞ。



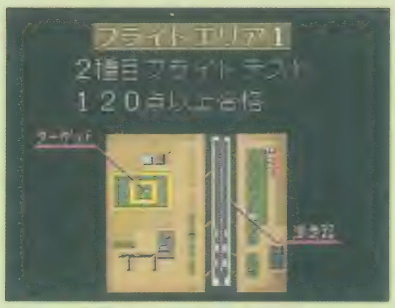
パラシュートを開くまではものすごい勢いで落下する。真下を見ると



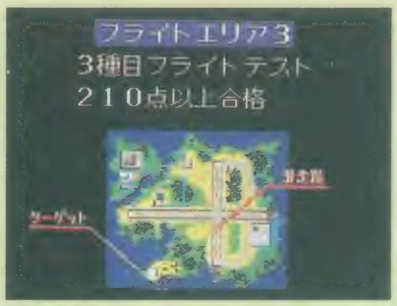
すごい！ スーパーファミコンならではの技!! 迫力の落下シーン

フライトクラブでの種目は4種

フライトクラブで行う競技種目は下の4種。どれもまんべんなく合格点を取れればライセンスをもらえる。
また、晴れてフライトクラブを卒業すると、ヘリコプターを操作する5種目めの競技が待っている。この競技中はクラブのテストよりも天気がいろいろと変わるらしいぞ。



最初のエリアは2種目なのだ



だんだん種目が増えていくぞ

ライトプレーン

複葉機に乗って規定のコースを飛行する。最初のうちは離陸シーンがカットされているが、エリアが進むと、離陸から着陸までバッチリ採点される。コースもフライト時間も徐々に長くなっていく。



複葉機ってとこがなかなか味があるね

スカイダイビング

規定の高度から地面に向かってダイビング開始。途中のポイントを通って点を稼ぎながら着陸地点目指して落下する。パラシュートをあまり早く開かないようにするのが高得点への近道らしいのだ。



あそこに降りたい！ 風が吹けばなあ

ロケットベルト

ロケットを背中にしょって空中浮遊する。そして噴射量を調節しながら、他の競技同様どれぐらい正確に着陸地点に降りられるかを競う。
本当にこんな競技があったらおもしろそうだね。



右下にある黄色い場所が着陸地点

ハンググライダー

空を飛ぶ、と言うよりは滑るという感じのハンググライダー。風向き、風力にもっとも左右される競技だ。ポイントを通過しつつ、上昇気流をうまくとらえてどれだけ高度を保てるかがポイントだ。



空を滑空するこの感覚がたまんない

アクトレイザー



シミュレーション要素を含んだアクションRPG

12月16日発売予定

エニックス/8000円(税別)/アクションRPG/6M+64KRAM/バックアップ機能付き

サタンの手から世界を取り戻せ

魔王サタンによって魔物の世界にされてしまった地上を再び神の手に取り戻すのが目的のゲーム。アクションとクリエイションの2つのモードがあり、アクションモードでは魔王サタンによって汚された地上を浄化、クリエイションモードでは浄化した地上に人間を住まわせて発展させるのが目的だ。両モードを通して、失われてしまった神の力を取り戻し、魔王サタンに戦いを挑むのだ!!



○これが天空城から見た地上だ



○サタンを倒すため、神は戦う!!



○剣と魔法で魔物どもをなぎ倒せ



○天空城で作戦をたてて、地上へ

アクションモード

魔王サタンによって6つに分割、支配されている地上を人間が住める状態にするのを浄化といい、そのために神が自ら地上に降り、石像に乗り移って戦うモード。縦横にスクロールするマップ内を剣と魔法を駆使しながら進んで行き、魔王サタンの僕(いわゆるボスキャラ)を倒せばクリアになる。この時点で、地上は浄化されたことになるのだが、魔物が完全に消滅したわけではない。完全な人間の世界にするためには、クリエイションモードの後に、もう一度アクションモードを戦い、その地域を統括しているサタンの側近を倒さなければならないのだ。要するに、1つの地域につき、アクションモード1とアクションモード2の2つがあることになる。



○神を模して造られた石像に乗り移って戦う



○なんとも怪し気な世界。ゲームが進めば、魔物が強くなるだけでなくトラップも増えるぞ



○アクションモードは残機制+HP制。ボスキャラ目指して進め!!

○背景の美しさは、さすが!! 2重、3重スクロールもアタリマエ



クリエイションモード

アクションモード1で浄化した地上に人間を住まわせて、彼らを導き、発展させるモード。プレイヤーが最初にしなければいけないのは、神の僕であるエンジェルを操って、所々にある巣から現れる魔物を矢で射ること。こうすることで、魔物にされていた魂が人間に生まれ変わることができるのだ。生まれ変わった人間たちは、家を建て、町をつくり、といった具合に発展していくのだが、その手助けも神はしてやらなければいけない。町をつくるのに邪魔な障害物を、神の奇跡で取り除いてやったり、人間自らの手で魔物の巣を封印させるために、進むべき方向を指し示してやったり、その他にも、人間の悩み事を解決したりと、神は結構忙しい。こうして人間が発展していくと、神への信仰心が上がり、結果的に神自身の力も強くなっていくのだ。



これがクリエイションモードの画面。今は簡素な家と畑だけだが、やがては大きな町に…


浄化した土地に、一組の男女を住まわせる。アダムとイブだね？



神殿を中心に、人々は発展してゆくぞ


やがては、魔物の巣を封印!!


これは、神の奇跡の一つである

2つのモードの関係

ゲームが進んでいくうちに、アクションモードで現れる魔物たちの力も強大なものになってくる。それらに立ち向かうためには、神の力を高めなくてはならない。そのために必要なのが、人間の発展なのだ。人間の数が増えるに従って神のHPが増え、人間が地上で発見した魔法なども使えるようになる。クリエイションモードにおいても、神の力が上がれば、より大きな奇跡を起こすことが可能になるのだ。神は人間を魔物から守り、発展させ、それに対して人間は神に、より強大な魔物に対抗し得る力を与えてくれる。両者が両モードを通じて助け合うことが必要なのである。



人々を導くのも、神の務めだ


神は人々を魔物から守り、奇跡でもって発展の手助けをする



神の力が弱いと、アクションモードの魔物に歯がたたない



クリエイションモードで人々を発展させれば神の力もこのとおり


人々は神を崇め、技術や魔法を差し出す。結果、神の力が上がる

SDザ・グレイトバトル



SDネイション(きき)の危機を救(すく)うため出動(しゅつどう)せよ

'91年(ねん)1月上旬発売予定(がつじょうじゅんはつばいよてい)

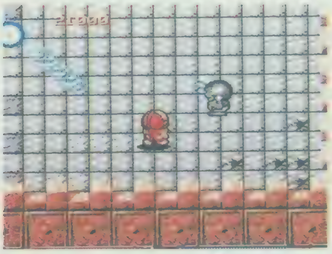
バンプレスト／8200円(えん)(税別(ぜいべつ))／アクション／6M／パスワードコンティニュー

SDキャラが大暴(おおあば)れするアクション

この『SDザ・グレイトバトル』はファミコンの『SDヒーロー総決戦(そうけっせん)』の流(なが)れをくむアクションゲームだ。

最大(さいだい)のウリはキャラチェンジ。ファミコンでは、アイテムによってチェンジしたが、こちらの『SDザ・グレイトバトル』ではボタン1つで自由(じゆう)に好(す)きなキャラを選(えら)べる。

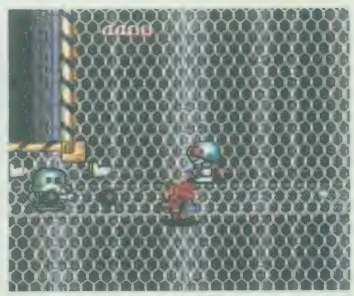

⬆ガンダムは装甲(そうこう)が厚(あつ)い？


⬆ボクはウルトラマンが好(す)きだなという方(かた)にはウルトラマンをどうぞ


⬆ライダー1号(ごう)が好(す)きな人(ひと)はずっとライダー1号(ごう)だけでもいけるぞ

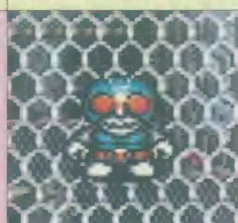
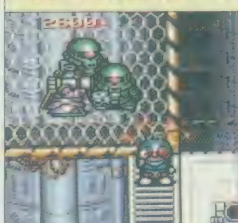
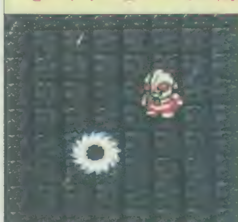
最初(さいしょ)はこの3人

ゲーム開始直後(かいしちょくご)に選(えら)ぶことができるSDキャラはガンダム、ライダー1号(ごう)、ウルトラマンの3人(にん)。左(ひだり)の表(ひょう)は3人(にん)の通常攻撃(つうじょうこうげき)などをまとめたものだ。それぞれみんなカッコイイ攻撃方法(こうげきほうほう)を持(も)っている。


⬆オプションキャラも登場(とうじょう)する


⬆タイムストップで敵(てき)の動(うご)きを止(と)める

SDヒーローデータ表(ひょう)

キャラ	通常攻撃(つうじょうこうげき)	特殊攻撃(とくしゅこうげき)
ガンダム  ⬆SDヒーローの元祖的存在(がんそてきそんざい)のガンダム。攻撃力(こうげきりょく)がありそう	ビームライフル  ⬆ガンダムの通常攻撃(つうじょうこうげき)はこのビームライフルだ	バズーカ  ⬆これはホントに強力(きょうりょく)だ。爆風(ばくふう)に巻(ま)きこんで敵(てき)にダメージを与(あた)える
ライダー1号(ごう)  ⬆ライダー1号(ごう)は移動(いどう)スピードが他(ほか)の2人(ふたり)より少(すこ)し速(はや)いぞ	キック  ⬆ライダーキックで離(はな)れたところの敵(てき)にも攻撃(こうげき)できるぞ	タイムストップ  ⬆究極(きゅうきょく)の必殺(ひっさつ)ワザだ！　敵(てき)の動(うご)きをストップさせてその間(あいだ)に攻撃(こうげき)！
ウルトラマン  ⬆ウルトラマンは大人(おとな)から子供(こども)まで人気(にんき)のある、みんなのヒーロー	スペシウム  ⬆スペシウム光線(こうせん)はウルトラマンのトレードマークといえるだろう	八(や)つ裂(ざ)き光輪(こうりん)  ⬆八(や)つ裂(ざ)き光輪(こうりん)はなんでも切(き)り刻(きざ)むウルトラマンの必殺(ひっさつ)ワザ

全7話、変化に富んだステージ構成

ステージ数は全部で7ステージ。それぞれのステージに特徴のあるワナや敵キャラ、敵キャラだけど、倒した後は仲間になってくれるオプションキャラもいて、たいへん変化に富んでいる。

ストーリーは、悪のSD軍団に捕まってしまったV3、タロウ、ナイトガンダムを助け出すために3人のSDヒーローが立ち上がる。



青空がキレイなステージへ



ショッカーの砦の中は複雑

ステージ1

最初のステージは空に点々と浮かぶ島々を渡ってステージを進んでいかなければならない。その途中にはオプションキャラの1人、バルタン星人がいる。最後には大ボスのゼットンが待っている。



ザコキャラを倒しながら、空に浮く島々を渡って行くぞ



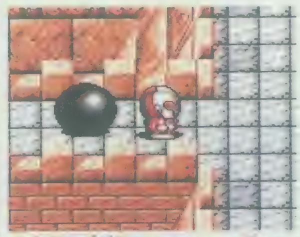
オプションキャラの1人のバルタン星人、頼りになるかな?



ステージ1の大ボスゼットンはケタはずれに強いぞ!

ステージ2

2番目のステージはショッカーの砦が舞台だ。ザコキャラから大ボスまで仮面ライダーシリーズに登場した怪人ばかりだ。このステージの大ボスの部屋ではV3の処刑が行われようとしていた。



巨大な鉄球がゴロゴロと転がってくる。サッサとよけるんだ



ビヨーンと伸びる腕を持っているコブラ男、よけるのがたいへん



V3は大ボスの部屋にいる

ステージ3

ステージ2でV3を助けてここからはキャラチェンジでV3にもなれる。

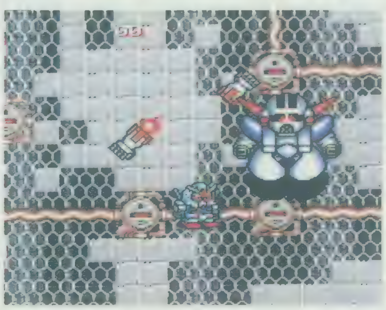
このステージは敵の宇宙基地が舞台になる。このステージにはタロウが捕まっているらしいのだが…。



ステージ2で助けたV3がこのステージ以降自由に使えるぞ



うかつに部屋に入ると、シャア専用ザクが待っていたりする



大ボスは巨大なジオング!

ステージ4

敵の宇宙基地にはタロウはいなかった。タロウは処刑のためクリスタルキャッスルに運びこまれたらしい。なんとしてもこれを阻止しなければならないSDヒーローたち、クリスタルキャッスルへ急げ。



とってもキレイなステージ。床からは下の景色は透けて見える



城を守るためにザコキャラたちが城内をウロウロ徘徊しているぞ



バンドンの像が火を吐く

ガデュリン



「ガデュリン」に降り立ったリュウの運命は!?

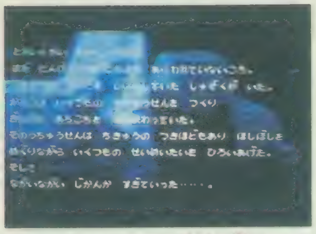
'91年3月発売予定

セタ／8800円(税込)／ロールプレイング／8M／バックアップ機能付き

美しいアニメがウリのRPG

セタのスーパーファミコン第1弾は、美しいアニメを盛り込んだRPGの『ガデュリン』だ。物語の要所には必ずアニメを取りいれて雰囲気を盛り上げる。

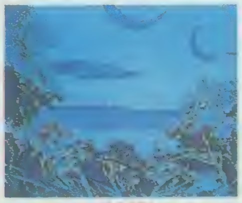
シナリオはファミコンの『ミネルバトンサーガ』、パソコンの『ディガンの魔石』を作った羅門祐人氏が担当。



◎オープニングでは人工の星「ガデュリン」をバックに字幕が流れる



◎地表に大きな穴がポッカリ



◎リュウの宇宙船が「ガデュリン」に落ち、辺り一面をせん光が照らしだす

新しいシステムがいっぱい

ゲームシステムは、なるべくムダな操作をはぶいた親切設計。ステータスや会話の表示方法もわかりやすく作られている。戦闘シーンでは、敵から攻撃を受けるたびに防御し、それが成功すればダメージが軽くなる。

会話

会話するときには会話したい人に近寄るだけでできる。

会話シーンでもっとも目につくのは人名やアイテムなどが緑や赤の色を使って表示される。重要なキーワードなどにも色がついているので覚えやすく便利だ。



◎人名やアイテム、場所の名前などは緑や赤で表示される

◎会話したいときにはその人に近寄れば自動的に会話が始まる



戦闘

戦闘シーンで目につくところは画面左上のステータスの「スタミナ」とコマンドの「そうだん」だ。

「スタミナ」は、0になる前に怪物を倒さなければいけない。長期戦は危険だ。

「そうだん」は、怪物1匹をその戦闘だけ仲間にできる。



◎無視されてしまうこともある



◎スタミナがなくなる前にヤレ！

ガデュリンとは

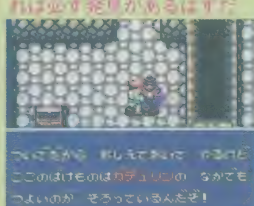
『ガデュリン』とはいつ誰が何の目的で造ったのかは分からないが、月ほどもある大きな船、というより人工の星の名前なんだ。誰が造ったかなどはゲームを進めていくうちに分かってくるだろう。

この『ガデュリン』に不時着したのは地球人のリュウ。宇宙船の故障でこの星に墜落してしまう。リュウは地球に帰るための方法を求めて『ガデュリン』を探検する。



◎この人は「ガデュリン」について詳しく知っている

◎人々の話を残らず聞いていれば必ず発見があるはずだ





◎「ガデュリン」の地表に出たリュウ

　※画面は開発中のものです。

惑星ガデュリンに不時着！

『ガデュリン』に不時着したリュウは、脱出ポッドから身を守るための最小限の道具を持ち出してただ1人で探検を始める。

スタート地点から怪物ガウヨウヨ出現してくるぞ。



○ここが廃墟の入口。中にはいったい何があるのだろう？

○森の中を1本の道が通っている。この先に待つものは何？





○こんなにきれいなところもある

廃墟

スタート地点からの一本道はある廃墟に通じている。この中には何人もの人といくつかの宝箱があり、すみからすみまでくまなく探索をしなければならないぞ。



○廃墟の中には点々と人がいる。どの人の話も聞き逃せないもの

○この老人はとても物知りらしい。何か手がかりを知っているかも？





○宝箱が落ちていることもあるぞ！

強敵タラント

この廃墟を抜けるためには廃墟の途中に棲みついている大グモの怪物タラントを倒さないと先へは進めない。

なんとかタラントを倒してもその先にはまだ少し廃墟が続いている。ここにも何人かの人がいるので、彼らの話ももらさず聞いていくのだ。



○この廃墟の墓守はタラントにはほとほと困っているという

○この先に見えるのがタラントらしい。それにしても巨大なクモだ





○迫力の戦闘シーン！ タラントを倒せ

妖精ファナ

廃墟を抜けた少し先には、リュウの最初の仲間の妖精ファナがいる。

2人が出会うところではアニメが入り、2人の出会いを美しく演出してくれる。



○廃墟を抜けて向かうのは、ファナの待っている泉。急ごう



○1人目の仲間のファナ。とってもかわいい妖精の女の子だ！



○この滝の流れ落ちる泉のどこかに妖精のファナがいる。早く見つけたい。



○ファナとの出会のシーンはアニメ

ドラッケン



視覚効果がもの凄いフランス生まれのRPG！

'91年3月発売予定

ケムコ／8500円(税込)／ロールプレイング／8M+64KRAM／バックアップ機能つき

8つの宝石を集めるRPG

アメリカのパソコン、AMIGAなどで人気を博しているRPG。物語は、はるかな昔、8匹のドラゴンが神によって神秘の力を持つ宝石を与えられ、世界を治めていた。だが、8匹のドラゴンたちは邪悪な心の芽生えた4匹が仲間割れを起こし、2匹のドラゴンが抹殺されてしまった。神秘の力を持つ8つの宝石を取り戻し、世界を平和に治めるため、神の使いとして選ばれた4人の人間たちがパーティを組み、悪のドラゴンを打ち倒すために立ち上がる。外国のゲームらしい、ちょっと変わった雰囲気のRPGだ。



ドラゴンの仲間割れが冒険の発端に…



コマンドはカーソルとアイコンを使用

3D、360°自由自在スクロール

『ドラッケン』でもっとも変わっているのが画面構成。3Dで表示される地上を3Dタイプのアクションゲームのようなスクロールで移動する。遠くにある木や川、建物なども近づいていくと、しだいに大きくなってくる。また、普通の3Dダンジョン型のRPGと異なり、十字ボタンの左右で自分の周囲360°自由自在に動き回れる。まるで、実際の風景を歩いているような感覚でフィールドを移動するのだ。



遠くにある建物。ずんずん進んでみると…



接近すると建物が大きく視界に広がっていく



建物の前までくると、パーティのキャラたちが画面上に表示。キャラと建物の比率に注目！

行動はリアルタイム

アクションゲームと同じく、ゲーム中の行動が全て実際の時間・リアルタイムで行われる。時間がたつと、ゲームの中の世界も太陽が沈んでいき、夜になる。おおよそ10分ほどで、1日が過ぎる。『ドラッケン』は画面に東西南北を示す矢印などがないので、太陽や月の位置で方角を確認する。こんなところもリアル？



この世界での朝。東の空には朝日が輝いている







時間が過ぎていくと、太陽は沈んで夜に。星空もキレイだ

4人のパーティで冒険の旅へ

冒険に参加するパーティは戦士、魔法使い、忍者／くのいち、僧侶／巫女の4人。キャラのそれぞれの力をフルに活用して戦いを進めていかなくてはならない。

コントローラの操作によってパーティのうち、キャラを1人だけ動かしたり、状況に応じコマンドを入力するのだ。


○戦闘のほか、建物の仕掛けを動かすときはキャラを出現させる


○移動中はキャラの視点となり、画面上に表示されない



○タイトル画面でNEWGAMEを選び、キャラクターを作る

戦士


○剣を使った攻撃に向いているキャラだ

魔法使い


○魔法攻撃が得意。肉弾戦には不向き

忍者／くのいち


○仕掛けをはずすコマンドはこのキャラに

僧侶／巫女


○知能が高く、かしこい、インテリキャラ



○画面の下にはキャラの健康状態がわかるよう、ステータスを表示。チェック！

戦闘はオート

フィールドを移動中、敵に遭遇すると戦闘が始まる。攻撃方法は手持ち武器と魔法の2つがあり、戦闘になるとパーティのキャラたちはそれぞれ、設定してある武器や魔法で勝手に戦ってくれるのだ。ただし、HPやMPの残りを頭に入れておかないと、敵にやられてしまうぞ。



○魔法を使うときは剣のマークを魔法に、キャラが勝手に使う


○武器を持たないと、写真のようになぐるだけ。1人ずつ命令も


○手持ち武器で戦う場合、画面左下に表示されている剣を表示

8つの宝石を持つドラゴンを探せ

『ドラッケン』の世界は、大きく分けて氷原、沼地、平原、砂漠の4種類の地形があり、それぞれに2匹ずつのドラゴンがいる。フィールドに点在する建物の中で、邪悪なドラゴンと善の心を持つドラゴンの情報を聞き出すのだ。

ただし、中にはダンジョンなどの危険な場所もあるぞ。

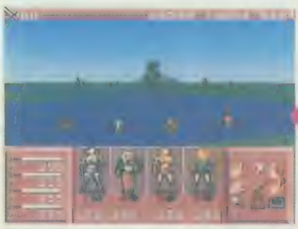

○平原の道の中央には墓が建っている。触れるとモンスターが出現


○砂漠地帯。道のそばにはヤシの木が生えている


○氷原の中にあるダンジョンの入口。中にはどんなモンスターが

危険地帯も…

フィールドの地形の中でも危険なのが川や湖。ドラクエなどでは、地形上の障害物だが、『ドラッケン』ではパーティのキャラが溺れてダメージを受けてしまうのだ。うっかりしていると大変なことに…。


○ブクブクブク…。中に入るとキャラが溺れてHPが減ってしまう


○一見、危険そうに見えないのが、川や湖。魔の沼ではないか…


○ジプシーのテント。人の話を聞く。ドラゴンとも話せる？

ジャンボ尾崎のホールインワン



日本のトッププレイヤー ジャンボ尾崎とプレイ！

'91年2月発売予定

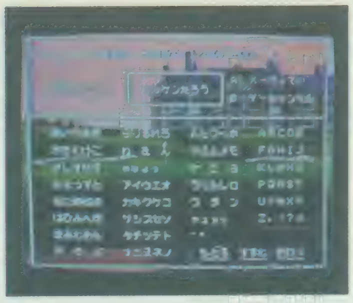
HAL研究所／8900円(税込)／スポーツ／8M／バックアップ機能付き

全36ホールのゴルフゲーム

'88年の2月1日に発売された同名のゴルフゲームがスーパーファミコンにグレードアップした。日本のトッププレイヤー、ジャンボ尾崎が登場するのはもちろん、さまざまなモードでゴルフを楽しめる。

ホール数は全部で36ホール。各ホールの木や芝、ラフなどもリアルなグラフィックで描きこまれている。

自分の名前を登録したプレイヤーで腕を上げ、ジャンボ尾崎に挑戦するのだ。



○最初に名前を入力する。最大7文字までつけられるぞ

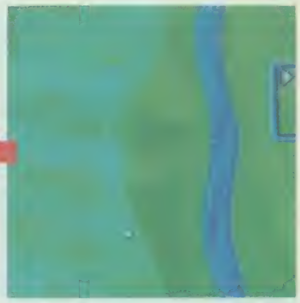


○スイング時のグラフィックを決める。やっぱり女の子の方が…

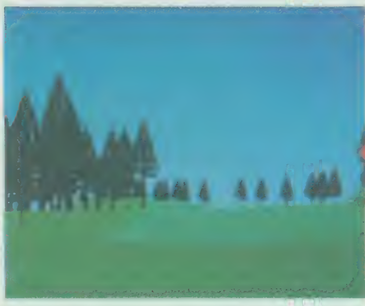
いろんなアングルでコースを表示

各ホールのグラフィックは通常は真上から見た見下ろしの2D画面。ティーショット時はプレイヤーの目の高さからの3D画面になる。また、山や谷など起伏も表現されており、立体的にコースが構成されている。さまざまなアングルから、コースを見ることができるぞ。

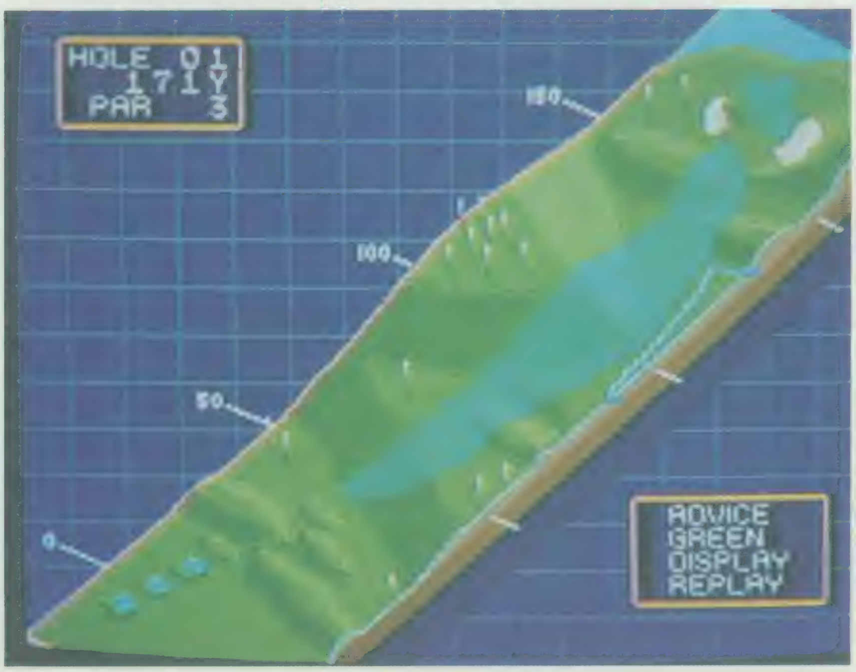
プレイの合間には、コースやクラブハウスなどのキレイなデモ画面などが表示される。



○ボールを打つ方向を決める。通常は2D画面でゲームが進行する



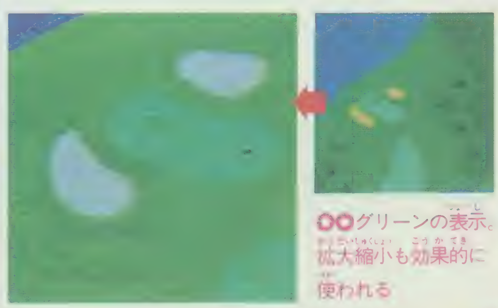
○ティーショットは3D画面。この上にスイング時の姿が入る



○コースの起伏を見ることもできる。丘の上にグリーンがあるのがわかる



○デモ画面。クラブハウスが池に映る



○○グリーンの表示。拡大縮小も効果的に使われる

モード	試合形式
ストロークプレイ	アウト、インの18ホールでの合計打数を競うモード。もちろん、友だち同士でのプレイも可能だ。
トーナメント	コンピュータのプレイヤーたちとトーナメントを行う。実際のゴルフそのままに、順位が変動していく。
マッチプレイ	各ホールでの勝ち負けで争う。スコアの良し悪しより、対戦するプレイヤーに勝つことが必要とされる。
プラクティス	練習用のモード。好きなコースを選んでプレイ。ジャンボに勝てるように、このモードで腕をみがけ！
スキンズマッチ	各ホール毎の勝者1人が賞金をもらえる。獲得した賞金額の合計を競うモード。勝者が2人いると賞金は次に加算。
VSジャンボ	日本のトッププレイヤー、ジャンボ尾崎との対決モード。ミスがないだけに、ジャンボに勝つのはむずかしい？

ジャンボ尾崎に挑戦！

ゲームはラウンドで打数を競うストロークプレイやホール毎の勝ち負けを争うマッチプレイ、前作で好評だったトーナメントなど、全部で6つのモードが用意されている。

前作では、ジャンボ尾崎が打ち方をアドバイスしてくれたが、今回はジャンボ尾崎との対決もできる。コンピュータのキャラでは一番の強敵だ。



タイトル画面で6つのモードを選択する

スキンズマッチ

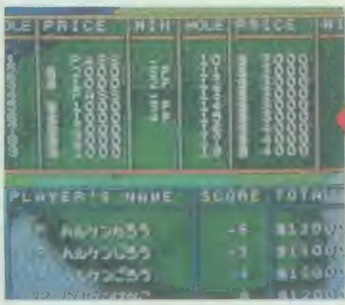
今回新しく加わったモード。各ホールごとに賞金がかけられており、獲得賞金の多いプレイヤーの勝ちとなる。同じ打数のプレイヤーがいた場合、次のホールに賞金が繰り越される。1ホールたりとも気が抜けないモードだ。



各ホールに賞金がかけられている。18番ホールまであるぞ



同じ打数のプレイヤーが2人いると賞金は次のホールに



ゲームの途中でのスコアとトータルの賞金獲得額が表示される

スコアを確認

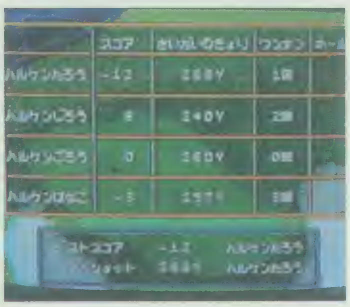
プレイ終了後には、各モードでプレイしたスコアのほか、プレイヤーのデータを細かく表示できる。とったバーディの数やクラブの飛距離などもチェックできるので、友だち同士でドライバーの飛距離を争うドラコンなど、ちがった楽しみ方もできる。



171ヤード、パー3のショートホール。おしくもワンオンならず



312ヤードのミドルホール。ドライバーの飛ばし合いも楽しい



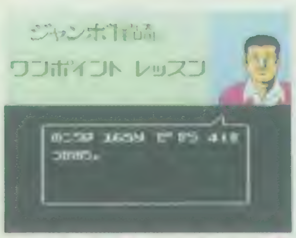
スコア画面。いろんなデータが表示。これでドラコンもできる？

ジャンボに勝つと…

ファミコン版ではジャンボ尾崎との直接対決はなかったが、スーパーファミコンでは対決が実現。これに勝つと、ジャンボ尾崎が開発したよく飛ぶクラブ、メタルウッドを手に入れることができる。



ファミコン版では1画面にスイングとホールが表示された



ファミコン版ではジャンボ尾崎がアドバイスをしてくれた



ジャンボのメタルウッドがあれば、ワンオンの回数も増える？

ウルトラマン



光の国のヒーロー、ウルトラマンをリアルに再現

'91年4月発売予定

バンダイ／価格未定／アクション／4M／パスワードコンティニュー

リアルタイプのウルトラマン

ファミコンでは『ウルトラマン倶楽部2』などSDキャラでおなじみだが、スーパーファミコンではリアルタイプのキャラが活躍。昭和41年に初放映された初代のウルトラマンを意識して作られている。



'87年1月にはディスクで発売



「ウルトラマン倶楽部2」では2頭身のSDキャラだったが…



スーパーファミコンでは、実写版ばりのリアルなキャラで登場！

巨大キャラが横スクロール

『ウルトラマン』の最大の特徴はリアルな巨大キャラが実写のTV番組そのままに動くこと。ゲームは'87年の1月に発売されたファミコンディスクと同じく、横スクロールで画面を移動。ステージであばれる怪獣や悪い宇宙人と対決する。巨大サイズのウルトラマンがスムーズに動く様はファンには感動モノだ。



ディスク版「ウルトラマン」。裏面もある

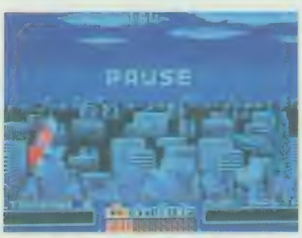


左手を高く上げてウルトラマン出現！ 宇宙怪獣ベムラーとの対決だ

舞台も変化

『ウルトラマン』の舞台となるステージも初代のウルトラマンを意識して作られており、ステージもリアル指向で空に浮かぶ雲や、ビルなどの建物も遠近感のある背景になっている。

竜ヶ森湖や夕焼け空、夜の東京の市街地などを舞台にウルトラマンと怪獣が激突する。



ビルが建ち並ぶ夜の東京。静まりかえった市街地で死闘が…



美しい夕焼けをバックに強敵、メフィラス星人と対決だ



宇宙怪獣ベムラーと戦う。舞台は大きな淡水湖、竜ヶ森湖だ

必殺技もリアルに再現！

ファミコンディスクのウルトラマンは、スペシウム光線と八つ裂き光輪しか使えなかったが、スーパーファミコンではTVの実写版のウルトラマンが使った必殺技なども全て使える。光線の効果音や怪獣の泣き声などもサンプリングでリアルに再現している。



○ファミコンディスクのウルトラマン。必殺技はスペシウム光線

スペシウム光線

ウルトラマンのもっとも得意とする光線技。右手と左手を十字に組み、スペシウムエネルギーをスパークさせて光線を発射する。中腰のスペシウム光線の発射ポーズも初代のウルトラマンそっくりだ。





○○背中をやや曲げ、中腰で発射。昔のウルトラマンそのまま

八つ裂き光輪

別名ウルトラスラッシュ。スペシウムエネルギーを右手に集中し、リング状にして投げつける光のカッター。敵の巨体をまっぷたつに切り裂いてしまう。スペシウム光線に次ぐウルトラマンの必殺技。





○○発射プロセスもカッコよく再現

ウルトラアタック光線

リング状の熱光線。両腕の先に発生させた熱エネルギーを右腕に回転させて誘導し一気に放射。敵に向けて、たくさんの光線のリングが飛ぶ。



○腕を高くあげ、熱エネルギーの渦を発生させていく



○腕を振り、ベムラーに向かってウルトラアタック光線を発射

スラッシュ光線

手のひらを合わせて発射する破壊光線。小さな光線だが、連続して発射することができる光線技だ。



○手のひらの間から小さな破壊光線を出す。連射も可能だ

岩石落とし

ウルトラマンの怪力を生かした力技。超重量の怪獣を頭上にかつぎ上げ、高い位置から地面にたたきつける。怪獣を痛めつけ、体力を減らす。



○インド象50頭ぶんの怪力で怪獣をかるがると持ち上げる

ウルトラバリア

両手で目の前に光の壁を作り、あらゆる炎や光線をはじき返す。敵の攻撃から身を守る防御技。



○両手で光の壁を作る。大きな壁がウルトラマンの前に出現！



○ベムラーの吐く青白い炎をウルトラバリアがはじき返した

怪獣も総出演

『ウルトラマン』に登場する怪獣たちも、昔から人気のあるヤツばかりだ。ウルトラマン同様、リアルに描きこまれている。怪獣にも得意技がある。注意して戦おう。

ベムラー



ウルトラマンに追われ、地球に逃亡した宇宙怪獣

テレスドン



地下深くに暮らす地底人にあやつられる地底怪獣

バルタン星人



宇宙忍者と呼ばれるウルトラマンの宿敵だ

メフィラス星人



非暴力的な宇宙人。知能指数はなんと1万！

BIG RUN



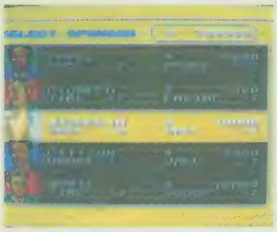
長い道のりを走破して、優勝トロフィーを狙え!!

'91年3月発売予定

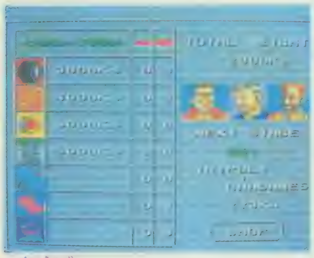
ジャレコ／価格未定／レース／8M

シミュレーション要素をプラス

業務用にあった同名のゲームに大幅なアレンジを加えた、レーシングシミュレーションとでもいうべきゲーム。まずはテストランを行い、良いスポンサーを獲得して、契約後、資金を基にチームを編成する。そしてナビゲーターやメカニックなど優秀な人材を捜したり、マップを見ながらサポートカーを配備したりと、実際のラリーと同じ段取りを進めながらレースに挑んでいくのだ。もちろんレース部分は、業務用どおりの迫力だ。



○スポンサーの協力なしには、レースは始まらないのだ



○長距離レースだから、マシンのセッティングは何にもまして重要だぞ



○資金ができたらチームのメンバー捜し。できるだけ有能な人材を！

幾多のステージを乗り切れ

パリ＝ダカール・ラリーでは非常に長い距離を走破することになるので場所によってコースの特徴がガラリと変わってしまう。また、ドライバー単独での走破は難しいために、チームのメンバーによるフォローも欠かせないのだ。



○遠くに見えるはグランドキャニオン？



○パーツに負担をかけるような走りは、結局タイムロスにつながるぞ



○レースはとても過酷。結局最後にモノをいうのは、地道な走りなのだ

ダカールまでを走破するのだ!!



○参加する車の種類は実に多様。バカでかい車が目の前をふさぐ、なんてこともある！



○路上の岩がなかなか厄介だったりする。ハンドルさばきでかわせ！



○思わぬ走行妨害もあったりする。ラクダさん、お願いだからどいて！



○一転して乾いた砂漠地帯。でも、なんだか雲行きがあやしいなあ



○緑の多い地帯を走る。いったいどのくらい走ってきたのだろう…

ジェリービーン

スライムになったジェリーの珍道中が始まる

'91年春頃発売予定

エピック・ソニーレコード／価格未定／アクション／容量未定



スライムを操って…

本誌でおなじみの田尻智氏がデザインしたアクション。主人公のジェリーはある国の王子だが、魔法使いによってスライムに変えられ、下水道に捨てられてしまった。一命をとりとめた彼は、お城へ帰るために必死の冒険にでかけるのだ。ゲームはジェリーの独特な動きを生かしたものになっており、途中、アイテムの実をつける花も登場するぞ。



◆主人公のジェリー。ある国の王子で、エミーという恋人がいる

姿を変えられてしまった!

主人公 ジェリー



◆魔法使いによってこんな姿に変えられてしまった。トホホ…

変型自在のアクションだ

スライムとなったジェリーにできるのは、這うこととジャンプ、そして伸び縮みすることだけ。でも、そんな体を利用して、体当たりで敵を倒したり、天井にはりつくことができるんだ。また、アイテムの実を体内に取り込んでいれば、それを吐き出して攻撃することもできるぞ。



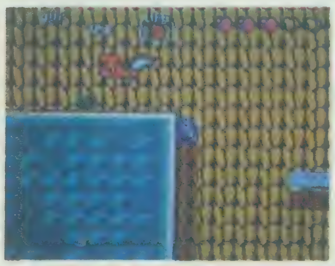
◆ヒョロロンと上に伸び上がって、天井にはりつくこともできるぞ



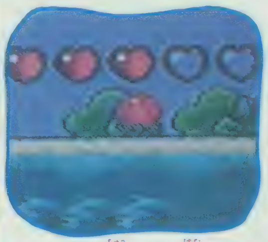
◆ビローンと横に伸びる勢いで、敵キャラに体当たりするんだ



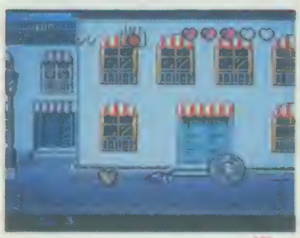
◆お城に戻って恋人のエミーに会うためにジェリーはガンバル!!



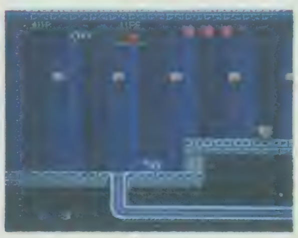
◆体内の実を吐き出して敵にぶつけることも可能。攻撃専用の実もあるんだ



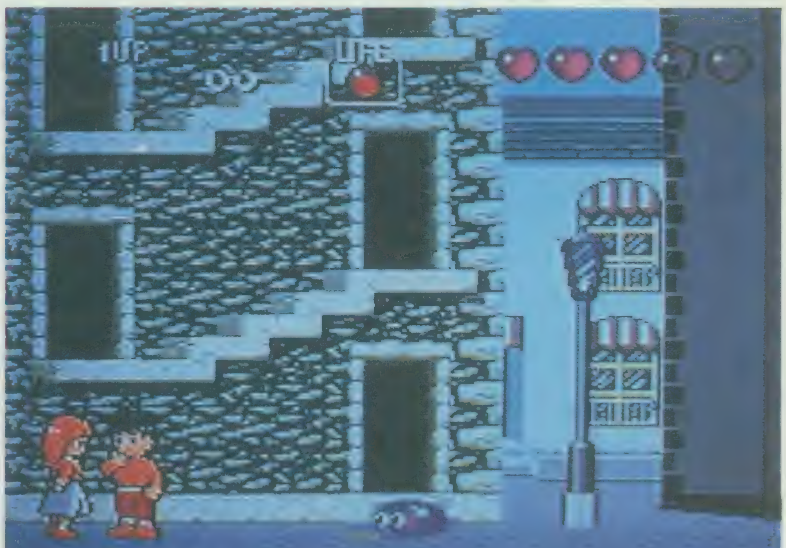
◆ステージ中にある花は、アイテムの実をつける。体内に取り込めば効果を発揮するぞ



◆とってもインパクトのある姿の彼は、丸石くんという名前だ



◆ザコキャラ中のザコキャラ、チューチュー。でもカワイイ!



◆冒険の舞台は森や町から、氷原や天上界までさまざま。ジェリーが城に帰れるのはいつ?

超魔界村

プリンセス・プリンプリンを救うのだ、アーサー



発売日未定

カプコン　価格未定　アクション　8M

超ムズのアクション

『魔界村』シリーズの最新作。『大魔界村』のシステムを受け継ぎながら、さらにグレードアップした内容を目指して現在開発中だ。今回のアーサーの基本アクションは、左右への攻撃とジャンプ、そして2段ジャンプ。宝箱から出現するアイテムを取れば、武器を持ち替えることができる。また、『大魔界村』同様、何種類もの魔法を使用可能だ。



⬆英雄アーサー、銀の鎧を身にまとい、再び冒険に！



⬆新たに魔法の要素が加わり、きわめて完成度の高い作品となったが、とにかくムズい！



⬆シリーズ第1作。すでにこの作品で、シリーズ全体の世界観はほぼ完成しているようだ







⬆楽勝気分で進んでいくと、なんと、突然地面がズブズブと沈み出した！

⬆すっかりおなじみになった武器・投げ槍で、群がる敵どもを蹴散らせ！

⬆トゲつきの棍棒を持ったゴブリンどもが、アーサーに襲いかかる！

アーサーの行く手には!?

ゲーム中の仕掛けも今まで以上に凝っている。地盤沈下する地面などがそうだ。また、まだ正体不明なものとして、ステージ中に配置されたドアや、巨大なつぼがある。どんな趣向になるのだろう…。

※画面は開発中のものです。



⬆前方に見えるのが、初登場のドア。いったいどこに通じているんだろうね？



⬆敵も初登場の奴ばかり。旧キャラの再登場は？



⬆新アクションの2段ジャンプ。ジャンプの頂点でもう一度ボタンを押せ！



⬆ああ、もっと強い鎧が欲しい。新しい鎧も登場予定だが、効果のほどは？



⬆今回も攻撃されるとパンツ1丁の情けない姿に

スーパーR－TYPE（仮称）



気味悪い敵が続々と登場だ

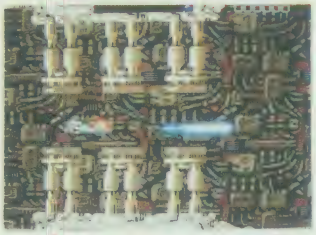
発売日未定

アイレム／価格未定／シューティング／容量未定

痛快なシューティング

当初は業務用の『R－TYPEII』を完全移植する予定だったが、「スーパーファミコンのユーザーに合わせたゲーム内容に」ということで企画が見直され、スーパーファミコンだけのスペシャルバージョンとして開発が進められている。内容はまだまだ不明だけど、とりあえず一部を手直しして発売、なんてことにはならないようなので、シリーズ最高の作品になるよう、期待して待っていてほしい。

※画面は開発中のものです。



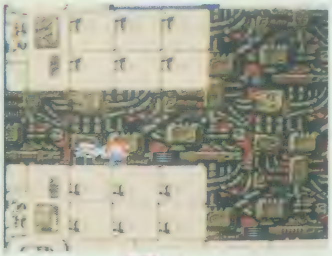
自機のR－9（またはR－9改）は溜め撃ち可能なショットが武器だ



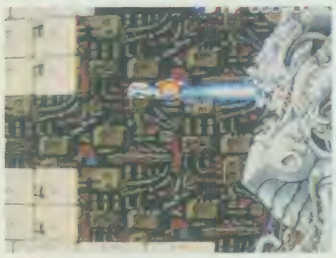
各種レーザーを取るとますフォースが出現



フォースは切り離しも可能。単独でも弾を撃ってくれる頼もしいヤツ



フォースは無敵なのでバリアになる。成長すると強力なレーザーを撃てるぞ



敵キャラがグロテスクなのもシリーズの特徴。パワーアップして撃破だ！



後ろへつけることもできる。この場合、レーザーは後ろに発射されるぞ

遙かなるオーガスタ



キレイなコースでプレイ!!

'91年3月発売予定

T&Eソフト／9700円（税別）／ゴルフ／8M+64KRAM

オーガスタを制する

パソコンから移植のゴルフシミュレーション。ポリゴナイズという表示方式により、コースがとてもリアルな3Dで再現されている。またスピーディな視点の移動が可能なので、打つ前にコース全体を空中から見渡す、なんてこともできるのだ。さらに数人のキャディの中から1人を選ぶことができ、いつでもアドバイスを受けることができる。トーナメントをこなして高成績を出せ。オーガスタに挑戦だ。

※画面は開発中のものです。



グリーンぎわでの攻防は、どんなゴルフゲームでも最大の見せ場なのだ



コースの起伏の変化が何段階にもわけて再現されているのがわかるかな？

18ホールを戦いぬくのだ



どのホールのレイアウトも個性的。花なんかも咲いていてとってもキレイ!!

ダライアスIIスペシャル（仮称）



痛快極まるシューティング

発売日未定
タイトー／価格未定／シューティング／容量未定



キミが操作するのはもちろんシルバーホークだ！

オリジナル要素満載

タイトーの人気シューティングゲームのスーパーファミコンへの移植版。

業務用の『ダライアスII』とは違うもので、ダライアスシリーズの1つの、まったくオリジナルのものになるらしい。もちろん、ステージ構成や登場するボス達もすべて完全オリジナルだ。あのウツボのドリオサームや、ヤマトのヤドカリが見られなくなったのは残念だ。しかし『スペシャル』だけに、それ以上の個性的なボス達がたくさん登場するはず。

※**画面は開発中のものです。**



開発中のものなのでまだまだ画面は変わる



「I」のキングフォルスを思い起こさせるボスキャラ。うーん、手強そう……

シムシティー



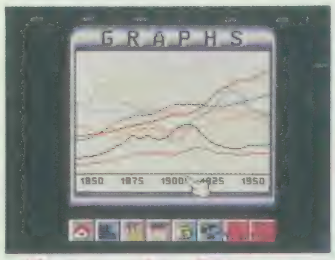
キミだけの街を造っていく

発売日未定
任天堂／価格未定／シミュレーション／容量未定

キミは市長さん!!

アメリカでヒットした、パソコンゲームの移植版。最近では日本のパソコンにも移植されて好評を得ている。

まずキミはある街の市長になる。ここで普通ならきれいな住みよい大都市にする、というのがゲームの目的というところだが、そうでもない。マフィアのはびこる犯罪都市にしてもいいし、公害だらけの工業都市にしてもいい。ようするに、目的は人によって違うのだ。たくさんの遊び方が楽しめるシミュレーションゲームだぞ。



今どのぐらい都市が成長したかなーと、都市成長グラフを見てみる



なーんにもないところから、市長のキミが街を造っていくのだ

住みよい街を造っていくのだ



ああ、苦労してやっとこんなになった。でもまだまだこれからだぞ

ダンジョンマスター



広いダンジョン内を探索だ

発売日未定

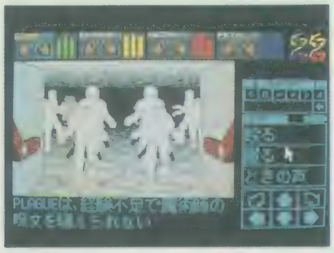
ビクター音楽産業／価格未定／ロールプレイング／容量未定

臨場感たっぷりのRPG

パソコン版で大ヒットした、3Dダンジョンを4人パーティで探検するRPG。敵やアイテムなどはダンジョン内にグラフィックで表示され、リアルタイムで時間も経過する。ダンジョン内に落ちているアイテムは、拾って敵に投げたりできる。また戦闘もリアルタイムで行うので、一瞬も気をぬくことができない。本当の探検をしているような緊張感が味わえるのだ。また、パソコン版とはストーリーが多少違ったものになるらしいぞ。画面はパソコン版のものです



敵を発見したぞ！ このゲームは先手必勝、さあ攻撃にそなえるのだ



画面はすべてパソコン版の「Ⅰ」と、「続」の写真だ



ダンジョン内には謎やトラップもいっぱい。常に緊張感が必要なのだ



3Dダンジョンを歩きまわれ。止まっていても時間は過ぎていくぞ



アイテムがごろごろ床に落ちている。かたっぱしから取りまくるのだ！



パーティのメンバーの状態がアイコンで一目でわかる。うーん便利ね

ファイナルファンタジーV



4本目がシリーズ第5弾!?

'91年夏頃発売予定

スクウェア／価格未定／ロールプレイング／8M

新たな旅立ちが始まる

なぜ『Ⅳ』を飛ばして『Ⅴ』なのか？ 実は発売決定ではないけれど、『Ⅳ』がファミコン用のソフトとして企画されているらしいのだ。そういうことで、スーパーファミコン用は『ファイナルファンタジーⅤ』と名付けられたらしい。ゲームの内容はまだ秘密ということだけど、フィールドマップ上では見下ろし型、戦闘シーンはサイドビューといった、基本的な部分は変わらないようだ。また絵や音が、スーパーファミコンの機能でよくなることは間違いない。



キャラクタデザインは今回も天野喜孝氏。おなじみだね



このキャラは何だろう？ スパナなんかもって危ないな

飛龍の拳IV



格闘アクションの第4弾！

発売日未定
カルチャーブレーン／価格未定
アクション／容量未定

龍戦士たちの新たな戦い

ファミコンで好評だった『飛龍の拳』シリーズの最新作。まだ開発が始まったばかりなので詳しいことは不明だけれど、どちらかといえばRPG要素よりもアクション要素を重視した。第1作に近いものになりそう。スーパーファミコンということで、大きなキャラクタたちがダイナミックに動きまわるド派手なゲーム内容が期待されるところ。シリーズのウリであるゲーム中のビジュアルも、より一層美しく仕上がることだろう。

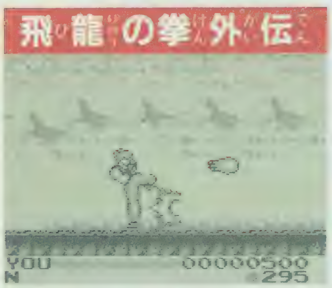
※画面は前作のものです。



○2作目ではRPG仕立てになった



○第1作は業務用からの移植作品だ



○『II』と『III』の間のエピソードだ



○5人の龍戦士が活躍する第3作目


○迫力の変身シーン。スーパーファミコンでは更にパワーアップ!?


○敵にスキができると印が現れるので攻撃！ 自分に印が現れたらすぐ防御

ワンダラーズ フロム イース



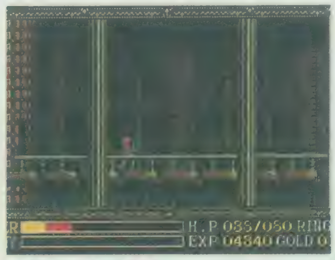
アドルとドギの新たな冒険

発売日未定
トンキンハウス／価格未定／アクションRPG／容量未定

人気アクションRPGの3作目

パソコンで大人気の『イース』シリーズの最新作。主人公のアドルが、冒険仲間のドギの故郷を訪れた際に起こった事件を描く。前作までとはことなり、ゲーム画面はアドルを真横から見たタイプとなっており、剣を振る、ジャンプするといったアクションが追加されているのが特徴。背景の多重スクロールなどの凝りに凝った画面処理が、スーパーファミコンではどのように再現されるか興味深いところだ。

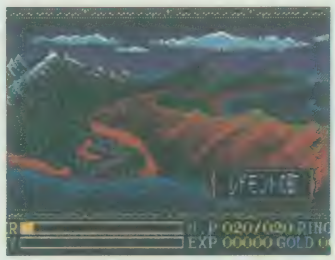
※画面はパソコン版のものです。



○横から見た画面になったため、アドルのアクションが増えたぞ



○『イース』『イースII』とのストーリー上の接点はないのだ



○ゲームにのめりこみやすいように、今回もアドル自身のセリフは少ない



○敵キャラも空を飛んだり地面を這いまわったりと、よく動くぞ



○ボスキャラとの対決はまさにアクションゲームそのもの。ド迫力だ！



○背景の多重スクロールなど、画面処理の素晴らしさは頂点を極めている！

ポッパーズ（仮称）



コミカルなアクションだ！

発売日未定

サン電子／価格未定／アクション／容量未定

かわいいロボットが主人公

スーパーファミコンではオリジナル路線を突っ走る、というサン電子の参入第1作はこの『ポッパーズ』。かわいいロボットが主人公の、アクションゲームだ。実のところ、現在はまだ企画がまとまりきっていないため、はっきりいって紹介できるような情報がない。そこで、とりあえず主人公となるロボットのイラストと、作成中のキャラクタデータを掲載しよう。写真で見るかぎり、主人公の動きはかなりなめらかなものになりそうだけど…。



キャラクタデータ作成中の画面。このパターンの多さがなめらかさを生む



主人公ロボットのイメージイラスト

とってもユニークでかわいい、主人公の姿。どんな活躍を見せてくれるかな

シェラザード2



バージョンアップして登場

発売日未定

カルチャーブレーン／価格未定／アクションRPG／容量未定

アラビアンナイトの物語

'87年7月に発売されたファミコンソフト、『シェラザード』を知っているかな？ アラビアン・ナイトの世界を舞台にしたアクションRPGで、当時としてはかなり異色のゲームだった。たとえば、フィールド上でのアクションの他にもコマンド入力式の戦闘になる場合があったり、お店での買い物の際に値切ることができたり、という具合だ。

アラビアムードいっぱいのグラフィックと、奥の深いストーリーが堪能できるはず。

※画面はファミコン版のものです。



見下ろし型のアクションRPGだ



主人公は3種類の称号（職業）を使い分けることができるんだ



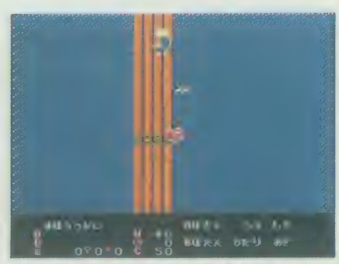
お店では品物の値段を値切ったり、お金を借りたりすることもできる



先に進んでいくには、町の人々の話を聞くことがなにより大事だ



場合によっては、コマンド入力式の戦闘になることも。魔法がモノをいう



仲間になってくれる人物は、なんと11人もいる。うーん、先は長い…

エリア2・ドーナツ平野の城までを徹底攻略!!

攻略

いよいよ発売まで1週間足らずとなった「スーパーマリオワールド」。ファミマガは発売に合わせて、エリア2までの全14コースを緊急攻略!! つるや隠し面などのありかも完全収録したぞ!!

11月21日発売予定
任天堂　8000円 消費税込

4M + 16K RAM
バッテリーバックアップ
アクション



スーパーマリオワールド



新システムを再チェック!!

まず、新システムをもう一度確認していこう。知らなくても最後までクリアできると思うけど、もう一歩突っ込んだ知識を持っていれば、マリオ『4』の世界をさらに奥深く楽しむことができるはずだ。

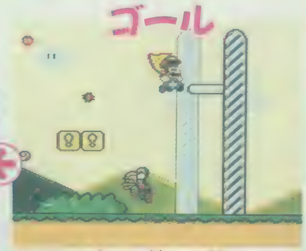
中間ゲートとゴール

コースの中ほどには中間ゲートというものがあり、このゲートのバーを切っておくと、マリオがゴール到達前にミスしても次のマリオは最初からではなく、この場所の近くからスタートできる。また、チビマリオでバーを切るとスーパーマリオにもなれちゃう。

ゴールにはさらに大きなゲートがあり、上下に動いているバーを切るとその高さに応じてゴールスターがもらえる。このゴールスターを100枚集めるとボーナスゲームになるぞ。



チビマリオからスーパーマリオにっ!!



バーを切った高さに応じてゴールスターがもらえる。最高は50だ



タテ、ヨコ、ナナメにラインを作ると1UPキノコが出現するぞ

赤いコースポイント

面が進むと赤いコースポイントに出くわすことが…。このコースの中には通常のゴールとは別のゴールがあり、それを見つけ出すことによって、マップ上に新たなルートを出現させることができるんだ。





赤いコースポイントにはこのようなカギ穴が…

同じコースを何回でも…

マリオ『4』ではコクッパのいる城を除いて、一度クリアしたコースに何度でも挑戦することが可能。マリオの残り人数が少ないんで、やさしいコースを選んでマリオを増やしちゃえ、なんてこともOK。



でも3UPムーンだけは一度取ってしまうともう復活しない

アイテムストック

マリオがパワーアップしている状態でパワーアップアイテムを取ると、先に取ったアイテムがストックされて、2回目に取ったアイテムのパワーアップとなる。つまり、スーパーキノコを取ったあとファイアフラワーを取ると、スーパーキノコがストックされてファイアマリオになるんだ。



ストックは画面上部に…。取り出すときはセレクトボタンで



スーパーマリオでファイアフラワーを取ってみると…



キノコがストックされファイアマリオに

ドラゴンコイン

普通のコインは100枚集めるとマリオが1人増えるけど、このドラゴンコインはたった5枚でマリオが1人増えちゃうんだ。でもゴールするとカウンターが0に戻されてしまうので、1つのコースの中で5枚集めなければならないぞ。

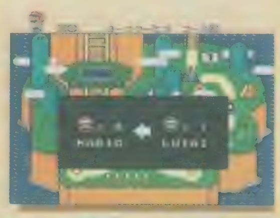


ドラゴンコインは隠されている場合が多いのだ

2プレイでの特典

2プレイでは今まで通り、一方のプレイヤーがマリオを、もう一方のプレイヤーがルイージを操作して、交替でゲームを進めていくというシステム。今回大きく変わった点は、一方のプレイヤー人数をもう一方のプレイヤーに分けてあげることが可能になったこと。

さらに、一方のプレイヤーが中間ゲートのバーを切ったあとでミスをしたとき、もう一方のプレイヤーが同じコースに挑戦すると、中間ゲートの付近からスタートすることになるんだ。つまり、1つのコースを2人でクリアする、なんてこともできちゃうのだ。



バーを切ったあとにミスすると、次のプレイヤーはこの近くから



プレイヤーの残りを分けてあげれるぞ

 イラスト/嵩瀬ひろし・高木祐一



新テクニックもおさらいだ!!

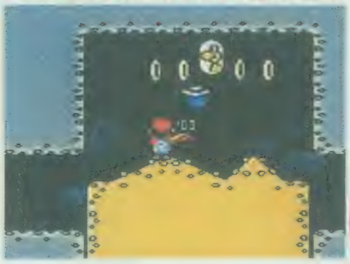
新システムのお次は新テクニックをおさらいだ。これから冒険する恐竜ランドの中には、新テクニックを使わないとクリアできないコースもあるので、必ず覚えておこう。

マントマリオ

マント羽根というパワーアップアイテムを取ると、マントマリオに変身できる。Yボタンを押すと高速回転して、マントで左右にいる敵を倒すことができる。また、落下中にBボタンを押すと、ゆっくり降下することが可能。



マント羽根を取るとゆっくり降下できるぞ



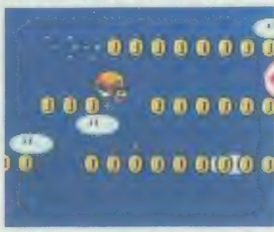
Yボタンを押してマントで敵を倒す!!

マント飛行

手を横に広げるまでマリオを加速させてジャンプすると、マントを広げて飛行することができる。さらに飛行中に上昇したいときは進行方向の逆に、下降したいときは進行方向に十字ボタンを押そう。



マント飛行するときはマリオを加速させてジャンプ!!



Bボタンを離すか、上昇の上限まで達するとマントを開くぞ



進行方向の逆に十字ボタンを入れると上昇するのだ



進行方向に十字ボタンを入れると下降するぞ

ボディプレス

マント飛行をしたまま、下降し続けて敵の上に落ちると、その敵を腹でつぶして倒すことができる。マント飛行中は敵に当たっても大丈夫なのだ。



下降し続けて敵の上に落ちると、その敵を倒すことができる

急降下

進行方向に十字ボタンを入れっぱなしにすると急降下し始める。急降下のまま地面に落ちると地面が揺れて、地上にいる敵を倒すことができる。



進行方向に十字ボタンを入れっぱなしにすると急降下し始める



そのまま地面に落ちると地面が揺れて、敵を倒すことができるぞ

デブマリオ

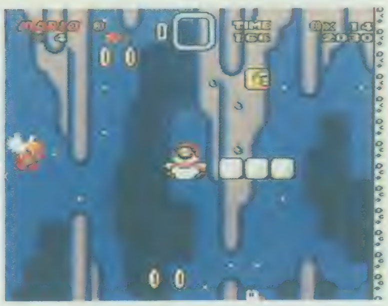
パワーバルーンというアイテムを取るとマリオの体がプクーッと膨らんで、空中をただようことができる。これぞチビマリオならぬデブマリオ。このアイテムの出現する上空には何かが隠されているはず。



ハテナブロックをパンチしたら、Pマークの風船が出てきたぞー!!



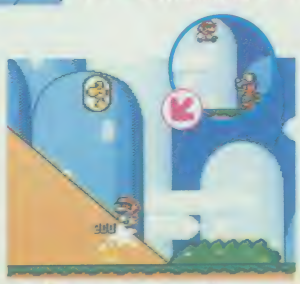
取るとマリオの体が膨らんで空中をただようことができるんだ



このアイテムの出る上空には…

スピンジャンプ

Aボタンを押すと高速回転しながらジャンプできる。通常のジャンプほど高くは跳べないけど、一撃で倒せない敵を1発で倒せるようになる。さらにパワーアップしているマリオのときは、下にあるブロックを破壊することができるんだ。結構使えるテクだよ。



2回踏んづけないと倒せない敵を、1発で倒すことができるんだ



ブロックの下にある青い甲羅を入手したい!! そんなときは…



ブロックをスピンジャンプで破壊せよ

スーパーファミコン SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO BROS. 4
スーパーマリオワールド

物を上に投げる

物を持ったまま、十字ボタンを上に入れてYボタンを離すと、物を上に投げることができる。さらに物を持ったまま、十字ボタンを下に入れてYボタンを離すと、物を足元に置くことができるぞ。



○上に投げるときは、まず十字ボタンを上に入れてから…



○マリオが上を向き、そのあとYボタンを離すと物を上に投げるぞ



○物を下に置いてみたところです

物を持って泳ぐ

物を持って泳ぐと、物がビート板のかわりになって早く泳ぐことができる。マリオの泳ぎがバタ足になるんだ。でも、少しずつ浮き上がってしまうので操作には注意が必要。



○物を持ちながら泳ぐとマリオの泳ぎがバタ足になるので早い

垂直駆け上がり

三角ブロック目掛けて走っていくと隣接している土管やブロックを駆け上がることができる。ヨッシーといっしょのときは残念ながらできない。



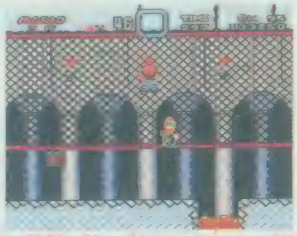
○三角ブロックに向かって走っていくと、マリオが斜めになって…



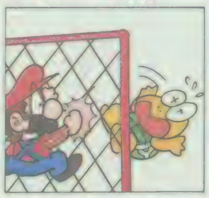
○お見事!! これがウワサの垂直駆け上がりのテクニックだ!!

金網での操作

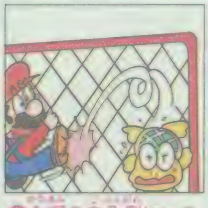
今回初登場の金網。十字ボタンを上に入れると、しがみつくことができる。金網の自分側にいる敵は上からぶつかれば、マリオがけり落としてくれる。向こう側にいる敵はYボタンを押してパンチ!!



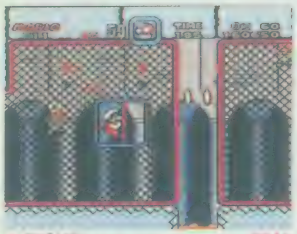
○金網が高い場所にあるときは十字ボタンを上に入れてジャンプ!!



○金網の向こう側にいる敵は、Yボタンを押してパーンチッ!!



○金網の自分側にいる敵は上からぶつかれば、けり落としてくれるぞ



○回転扉のあるところでは、金網の裏側にまわることができるんだ

ヨッシーの操作

マリオの唯一の相棒、ヨッシー。このヨッシーの背中に乗ることによって、ヨッシーを操作することができる。基本操作はマリオと同じ。降りるときはスピンジャンプでね。

物を食べる

Yボタンを押すとヨッシーが舌を出して、木の実や敵を食べてくれる。ただし、カメの甲羅などの固い物を食べたときは飲み込むことができず、口に含んだままとなる。



○Yボタンを押して、ヨッシーに木の実を食べさせているとこ



○こちらはおなじみのノコノコを食べさせているとこ



○しかし甲羅は飲み込めず、ほおを張らしてしまうんだ

吐き出す

口に物を含んでいるときはYボタンで吐き出させよう。このとき口の中の物が赤い甲羅の場合は、ファイアを吐くことができる。ほかの色の甲羅はそのまま吐き出される。

赤い甲羅だと…



○赤い甲羅を吐き出すとファイアとなって敵を倒すことが可能

口に含んだまま…

黄色い甲羅を口に含んだままジャンプして着地すると、砂煙りをまき散らして敵を倒すことができる。青い甲羅を口に含んだままBボタンを連打すると空を飛ぶことが可能。

…黄色い甲羅だと…



○ジャンプして着地すると砂煙りをまき散らして敵を倒せるぞ

○Bボタンを連打すると、空を飛ぶことができるんだ



青い甲羅だと

エリア1

ヨースター島



「恐竜ランド」全体マップ

スタート地点・ヨッシーの家



スタート直後、マリオはここに立っている。家に入るとヨッシーのメッセージを見ることができる。

コース1・地上面

前触れなしに前方から出現する、マグナムキラーがクセ者。ここをクリアするとかっぱ山に登れる。

コース2・地上面

このコースで初めてヨッシーに出会うことに…。ヨッシーの操作はここで練習しておくといいぞ!!

「ヨースター島」全ルートマップ

エリア1に分岐点はないがコース1をクリアするとかっぱ山に登ることができる。ここの黄色スイッチは必ず踏んでおこう。



ヨースター島の城



最初のコクッパ、"イギー"の守るお城だ。ここをクリアすると、エリア2に行くことができるぞ!!

コース4・水面アスレチック面

コース3のような仕掛けはまったくないのだが、そのかわりに画面の1/6が水面になっているのだ。

コース3・アスレチック面

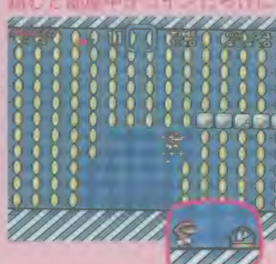
まさに仕掛けだらけのコース。ジャンプのタイミングなど、鋭いコントローラさばきが要求される。

かっぱ山 黄色スイッチ

コース1をクリアすると、かっぱ山に登ることができるようになるんだけど、この山の頂上にはスイッチの宮殿があって、中には黄色スイッチが保管されているんだ。このスイッチを踏んづけると、恐竜ランドにあるすべての黄色い点線ブロックが、ビックリブロックに実体化するんだよ。



コース1をクリアするとかっぱ山に登れるのだ。何か見えてきたぞ!!



中に入るとPスイッチがある。踏むと部屋中がコインだらけに



奥の部屋には黄色スイッチが。踏むとメッセージが出てくるぞ

難易度が下がる

点線ブロックがビックリブロックになると、上に乗ることができる。コース3の仕掛けの下には点線ブロックがたくさん配置されているので落ちてもミスにならなくなるぞ。



これが黄色スイッチを踏む前。このままでは落ちてしまうぞー



踏んだあとは点線ブロックが実体化。ミスが少なくなるぞ

アイテムを出す

さらにこのビックリブロック。下からパンチできるものは必ず、スーパーキノコを出すというスグレ物。黄色スイッチは必ず踏んでおきたいね。



下からパンチできるビックリブロックは必ずキノコを出すぞ



コース1・地上面 新テクをうまく使いこなせ

さあ、いよいよゲームスタート。最初のコースにしては新テクニックを使わないと取れないアイテムがあったり、強力なマグナムキラーが出現したりと、結構難しい面だ。



○出てきたのは1UPキノコ。取り逃さないようにあとを追え

さっそく上投げ

コースを進んでいくと、赤い甲羅が見えてくる。その上空にはクルクルブロックがあるぞ。さっそく上投げの練習をしてみよう。赤い甲羅をうまくクルクルブロックにぶつけると、1UPキノコが出てくる。あとは取り逃さないようにキノコのあとを追うだけ。



○さっそく上投げの練習だ。上空にあるクルクルブロックを狙え!!



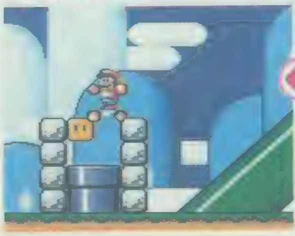
○そりゃ～!! よーし、うまく当たったぞ。何が出てくるのかな？

今度はスピンジャンプ

コースの中ほどには入れる土管がある。でも、クルクルブロックが邪魔だ。そんなときはスピンジャンプ!! 首尾よく中に入ると、ドラゴンコインが…。また、クルクルブロックが邪魔をしているぞお。



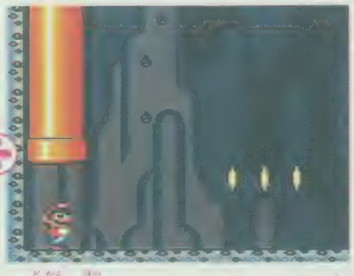
○このままでは土管に入れないぞ。よーし!! スピンジャンプだっ!!



○スピンジャンプでクルクルブロックを破壊!! これで入れるぞ!!



○スピンジャンプでブロックを壊そう!!



○土管に入ったとこ。コインがあるぞお

敵キャラ対処法……対マグナムキラー編

前触れなしに突然、前方から出現してくるが、速度はそんなに速くない。出現と同時にジャンプすれば、ちょうど上から踏んづけて倒せるぞ。



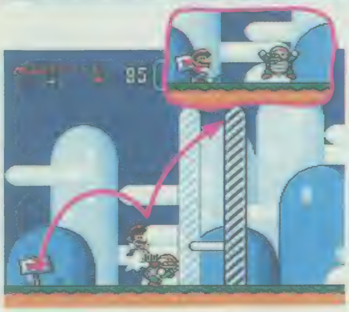
○[illegible]とき[illegible]!!



○出[illegible]にジ[illegible]ブ[illegible]通[illegible]

ゴール前の攻防

ゴールにはブルが待ち構えている。踏んづけて倒しちゃってもいいんだけど、ブルの頭を踏み台にしてゴールゲートのバーを高い位置で切り、ゴールスターをたくさんもらった方がお得だよ。



○ブルの頭を利用して特大ジャンプだ!!

敵キャラ対処法……対ドラボン編

1回踏んだだけでは倒すことができないので、もう1回踏んづけでやろう。スピンジャンプなら、一撃で倒すことができるので楽チンだぞ。



○[illegible]はず[illegible]



○2[illegible]な[illegible]倒[illegible]

空中には…

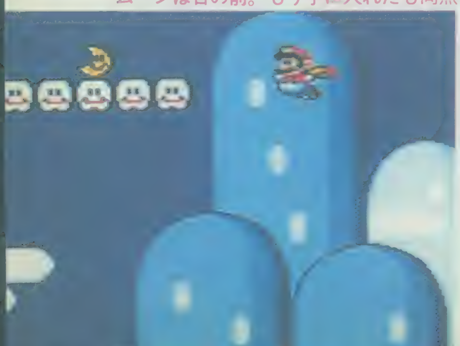
このコースの上空には3UPムーンが隠されている。しかし、このアイテムはマントマリオでないと取りに行くことができない。ヨースター島ではマント羽根を入手することができないので、ドーナツ平野で手に入れてから、このコースに戻ってこよう。



○上投げの練習をしたところの、ジュゲムブロックの上に立って…



○加速してジャーンプ!! でも、スーパーマリオでは届かないのだ



○今度はマントマリオで挑戦!! 3UPムーンは目の前。もう手に入れたも同然



コース2・地上面 ヨッシーを使いこなそう!!

ここで初めてヨッシーに出会うことに…。先の面でもいろいろと頼りになるので、このコースでヨッシーの操作を練習しておくといいだろう。

ヨッシーを上手に操作

コースの最初の方にあるハテナブロックをパンチすると、ヨッシーが登場。ジャンプして背中に乗ると操作できるぞ。赤い甲羅を口に含ませてファイアを吐かせたり、木の実を10個食べさせてスーパーキノコを生ませたり、いろいろと操作方法を確認しておこう。



ヨッシーに乗るときは背中を目掛けてジャンプ!! 乗れるかな?



こちらはヨッシーにノコノコガメさんを食べさせているところだ

敵キャラ対処法……対ノコノコ軍団編

コースの最初に出てくるノコノコ軍団は、甲羅をけっ飛ばして一気に倒してしまおう。うまくいけばマリオが増えるぞ。



ノコノコ軍団に向かって甲羅をキック



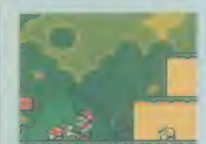
お見事!! マリオが1人増えたぞお!!

敵キャラ対処法……対チョロプー編

ヨッシーといっしょのときは食べさせればいいけど、いないときは出現するまで待っていて踏んづけた方がいいだろう。



チョロプーは土の中から飛び出すぞお



飛び出したあとに食べさせれば安全だ

つるを出せ!!

チョロプーがボコボコと飛び出してくるところの先に、つるブロックがある。つるを出して登っていくとドラゴンコインが…。4枚目までは普通に見つかるので、これで5枚目。マリオが1人増えるぞ。



チョロプー出現地帯の先につるブロックがある。見逃すなよ!!



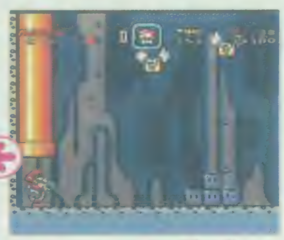
チョロプーに注意しながら、つるを登っていこう。上には何か…



やっぱりドラゴンコインだ!!

土管の中へ…

コースの後半には入れる土管がある。中に入ると、羽の生えたハテナブロックがフワフワ飛んでいる。持てるブロックが地面に置いてあるので、上に投げてハテナブロックにぶつけてアイテムを出そう。



ハテナブロックに羽の生えた奴がフワフワ飛んでいるぞお



地面に置いてある青いブロックは持てるブロックなのだ



上に投げてみたんだけど届かないぞ!!



そんなときはジャンプをしながら、上に投げれば届くのだ!!

ゴールの前に…

ゴールの手前にはPスイッチがある。これをどうにかして踏んづけてコインをブロックに変えよう。そしてブロックを利用してジャンプすれば、高い位置でバーが切れるぞ!!



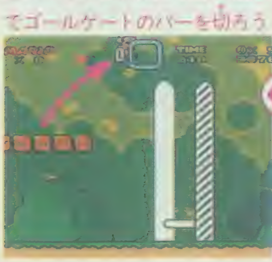
あんなところにPスイッチが。クルクルブロックをパンチだ!!



クルクルブロックが回転してPスイッチが落ちてきたぞ



そしてPスイッチを踏んづけると、コインがブロックに変化!!!



ブロックを利用して高い位置でゴールゲートのバーを切ろう

コース3・アスレチック面 コントローラさばきが重要

マリオの重みで回転しだす床、伸び縮みするブロック、上下左右に移動する床…など、コース3はまさに仕掛けの宝庫ともいえる面だ。鋭い判断力、すばやいコントローラさばきが要求されるぞ。

仕掛けを乗り越えろ

とにかく仕掛けを越えないことには、このコースをクリアすることはできない。まず、新しい仕掛けに出会うたびにいったん止まってその特徴をつかもう。無理やり突き進んでも穴に落っこちるだけだぞ。



○こちらは上下、または左右に伸びたり縮んだりするブロック



○マリオの重みで回転しだす床がこれだ

タイミングよくジャンプ

仕掛けの特徴をつかんだら、今度はジャンプのタイミングを考えてみよう。次の足場となる床が狭くなっていたり、届かない場所にあっては意味がない。広がったとき、届く距離にあるときにジャンプだ。



○届いてはいるが、もう少し前の床が下がったときにジャンプ



○ジャンプのタイミングが遅い。もっと早い方が安全と思われる



○もっと床の先端でジャンプするように

黄色スイッチを…

コース3の仕掛けの下には黄色い点線ブロックがたくさん配置されている。前述した通り、黄色スイッチを踏んでおくと、点線ブロックが実体化して上に乗ることができる。仕掛けから落ちてもミスにならなくなるので、黄色スイッチは必ず踏んでおきたい。



○ムムムムムッ!! あんなところにビックリブロックがあるぞ



○上に乗っかれるし、パンチできるものは必ずキノコを出すぞ



○これなら絶対にミスしないぜ!!

土管の中に入れ

このコースには入れる土管が1つある。しかし、仕掛けの下に隠されているので見逃さないように。中に入るといきなり溶岩池があって進めないが、近くにあるPスイッチを踏めば、コインが橋のかわりになって渡ることができる。



○仕掛けの下に入れる土管が隠されている。見逃すでないぞ!!



○目の前は溶岩池。でもPスイッチがあるぞ



○踏むとコインがブロックに変化、橋になるぞ



○その先にはドラゴンコインが…

敵キャラ対処法……対ノコノコ編

ゴールの少し手前に出現するノコノコカメさん。ブロックの上に乗っているので、あっさり下からパンチすればOK!! いとも簡単に倒すことができちゃうぞ。



○ノコノコがブロックの上に乗っている



○下からパンチじゃなくてヘッドバット!?

敵キャラ対処法……対パタパタ編

仕掛けの上空をフワフワ飛んでいるので、うっかりジャンプするとぶつかってしまうので注意。ヨッシーといっしょのときは食べさせながら進めるので楽勝だ。



○ヨッシーに食べさせているところです



○さきほどの甲羅を吐いてアタック攻撃



コース4・水面アスレチック面
無敵マリオで走りまくろう

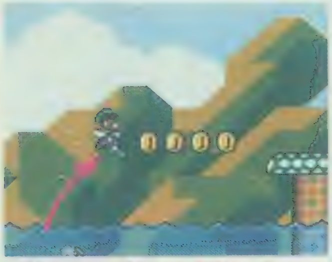
このコースは、なんといっても無敵ダッシュが最大のポイント。この方法でいけば、後半以降はノーミスが約束される。さらに前半頑張れば、ノーミスクリアも夢ではない。

水の中に入るな!!

むやみやたらに水の中に入るのはよくない。水の中ではマリオの行動が制限されてしまうし、沈ませすぎちゃうとミスになってしまう。陸続きになっていないところは、水面ジャンプをしながら進もう。



水中ではマリオの行動が制限される



陸地のない場所では水面ジャンプで

土管の中に逃げろ

入れる土管が前半に1つある。中にはサンボという敵がいるんだけど、動きが遅いので簡単に飛び越すことができる。出口はちょうど無敵ダッシュのスタート地点になっているので、ここに入ると前半戦が少し楽になるぞ。



土管を見つけたら、すばやく中に入ろう。ミスするなよ!!



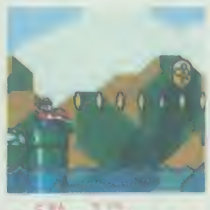
これが土管の中。出現する敵はサンボしかいないので安心だ



サンボに注意しながら、ハテナブロックを連打してるところ

無敵でダッシュ

土管の中から出てきたら、まずPスイッチを取りにいこう。土管の左側にあるはず。このPスイッチを踏んでおけば、目の前のコインがブロックになって橋になるので水面に落ちなくて済むぞ。そして、Pスイッチを踏んだ瞬間に近くのブロックからスーパースターが出てくる。これを取ったら、ゴールまで突っ走れ!!



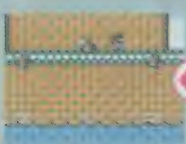
土管の出口は、ちょうど無敵ダッシュのスタート地点にあるんだ

敵キャラ対処法……対プクプク編

コース途中に出現するプクプクは、水の中に入らない限り問題ないが、スタート地点の奴は水の中から飛び跳ねてくるので注意が必要だ。



[illegible]



[illegible]

敵キャラ対処法……対サンボ編

土管の中に出現するサンボは全身トゲだらけなので、接触するとミスになってしまう。もちろん踏んでもミスになるので、逃げるが勝ちだ。



[illegible]



[illegible]



まず土管の左側にあるPスイッチを…



ジャンプしてPスイッチを取ろう



Pスイッチを踏むと、うしろのブロックからスーパースターが…



目の前のコインがブロックになって水の中に落ちなくていいぞ!!



とにもかくにもゴールを目指せ。無敵の効果が消える前に到達せよ



トゲ玉なんかかまってないで先を急ぐのだ。マリオ!!



ヨースター島の城
ヨッシーは城に入れないよ

初めての強制スクロール面。しかも、この城にはヨッシーを連れていくことができない。ヨッシーを連れてくると、城の入り口でお別れとなり、マリオは降りてしまうんだ。

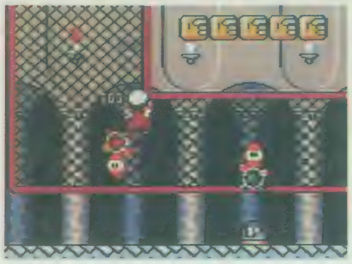
待ってるよ〜!!



城にヨッシーを連れてくると入り口でマリオが降りてしまう

無理に金網を使うな

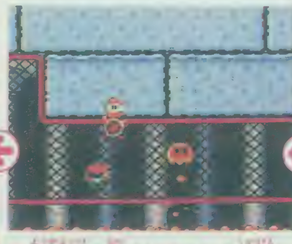
中に入るといきなり金網があるんだけど、わざわざこれにしがみついて進むことはない。床のあるところは、降りて進んだ方が無難だ。しかし、ほかの城にも金網があるので、ここで練習しておかないとあとで困るかもしれないよ。



上からぶつかってけり落としてるとこ



このPスイッチを踏むと、アイテムが取りやすくなるんだ



溶岩池の中からバブルが出現。一時停止して様子を見てみよう



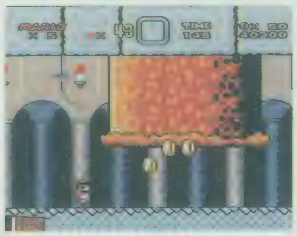
金網の向こう側にいる敵をパンチで攻撃したところだ



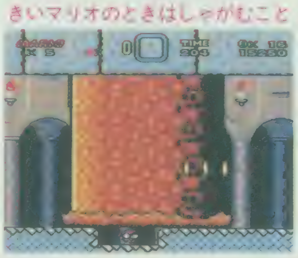
この扉で金網の表裏を行き来するんだ

巨大な木をよけろ!!

金網を無事通り過ぎると、今度は上から巨大な木が落下してくる。うかつにコインを取りに行こうものなら、あっさりつぶされてしまう。急がずあせらず、スクロールに合わせて、巨大な木をよけつつ進むしかない。扉が見えても、最後の一発があるので要注意。



うかつにコインを取ろうとすると、あっさりやられてしまうぞお



床のくぼみに逃げてもOK。大きいマリオのときはしゃがむこと

最後の一発!!



扉が見えたからってすぐ入ってはだめ。最後の一発が待ってるぞ

コクッパ イギー

お城の最深部に到達すると、最初のコクッパ"イギー"が登場!! シーソーのように揺れ動く岩の上で戦いが展開される。岩の下では煮えたぎる溶岩が2人を飲み込もうとしている。イギーは何回踏んでも倒すことができない。もちろん、ファイアマリオのファイアボールでも倒せない。実は溶岩池に奴を落とさなければならないのだ。イギーは頭を引っこめてファイアボールを投げてくる。とにかくこれをよけつつ奴の頭部を攻撃して、溶岩池に落っことそう。首尾よくイギーを倒すと、ドーナツ平野への道が開かれる。



ファイアボールはジャンプでよけよう



イギーは頭を引っこめて、ファイアボールを投げてくるぞ



ファイアボールをよけつつ、イギーの頭部を攻撃しよう



溶岩池まであともう少し。反対に落とされたらバカだよんが

落っことしたぞ!!



お見事!! やっとこさっとこ落したぞ



落城するヨースター島の城。ヨッシーの仲間を助け出し、ドーナツ平野へと旅立つマリオでありました

エリア2

ドーナツ平野



「恐竜ランド」全体マップ

「ドーナツ平野」全ルートマップ

ドーナツ平野には分岐点が3つあり、赤いコースポイントがその目印になっている。分かれ道をすべて見つけ出して、エリア4のバニラドーム突入前にすべてのコースをまわっておこう。



ドーナツ平野のお化け屋敷

お化け屋敷というだけあって、中にいる敵はみ〜んなお化け。とはいっても登場するのはテレサだけ。色の薄いテレサには当たってもやられないので、少しは楽かな？

コース2・強制スクロール地下面

ヨースター島の城に次ぐ、強制スクロール面。さらに上下から岩がせまってきてマリオの行く手をふさごうとする恐ろしいコースだ。ときには岩につぶされそうになることも…。

秘密のコース1・水中面



グースカ

敵キャラはみんなお魚さん。近づくと突然、起き出して追いかけてくるグースカに注意。

コース3・アスレチック面

このコースは敵よりも仕掛けがたくさんあるので、遊園地カアスレチック場で遊んでいるような気分になってしまう。宙に浮かんでいるリフトをうまく使いこなせるかな？

ドーナツ平野の城



モートン

2番目のコクッパ、"モートン"の守るお城。ここをクリアするといよいよエリア3に突入。

コース4・地上面

このコースでは、羽のついたブロックに乗って登場する"アッパレ"という新キャラに要注意。これでもか〜、これでもか〜といわんばかりにハンマーを投げつけてくるぞ!!

コース1・地上面

ここで初めてマント羽根を手に入れることに…。マントガメから奪うことも可。



マントガメ

ドーナツ平野の隠れ屋敷

同エリアのお化け屋敷に似ているがアトミックテレサというデカキャラが登場。



アトミックテレサ

秘密のコース2・氷上面

つるつるとすべりやすく、マリオの操作が難しい面だ。ブラックパックンガクセ者。



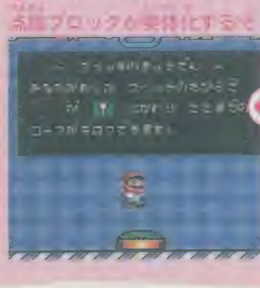
ブラックパックン

ドーナツ平野 緑スイッチ

コース2で別のゴールを見つけ出すとここにこられるぞ。中にある緑スイッチを踏むと緑色の点線ブロックが全部、ビックリブロックに変化する。



○コース2で分かれ道を見つけ出して緑スイッチの場所へ



○緑スイッチを押すと緑色の点線ブロックが実体化するぞ

コース1に戻ると…

緑スイッチを踏んだあとコース1に再び挑戦してみると、緑色の点線ブロックが実体化して登れるように…。登ってみると別のゴールがあるのだ。



○点線ブロックが実体化してる。この先に別のゴールがあるはず

コース1・地上面 マントマリオで進もう!!

このコースで初めてマントマリオに変身することができる。マントガメという奴がマント羽根を持っているんだ。マントマリオに変身して進めば、かなり楽に進めるはずだ。

マント羽根を奪え!!

スタート直後、マントガメという新キャラが飛んでくる。点滅するマントを着ている奴を踏むとマント羽根を出すぞ。こいつをいただいて、マントマリオに変身しちゃおうぜ!!



↑点滅マントを着ている奴がマント羽根を持ってるぞ



↓マントガメにアターック。マント羽根を出したぞ!!



↑これがウワサのマントマリオ。はためくマントがとってもカッコイイね

1つ目の土管

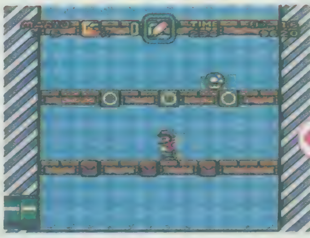
ここには入れる土管が2つある。1つ目の土管はエリア1のかっぱ山にある黄色スイッチを踏んでおかないと入れない。この土管に入るとボーナスゲームができるので黄色スイッチは必ず踏んでおこう。



↑黄色スイッチを踏んでないと点線ブロックのまんまなのです



↓黄色スイッチを踏んでおくと、土管に入ることができるんだ



↑○を3つ出すとキノコがでるぞ!!

2つ目の土管

2つ目の入れる土管は、1つ目の出口の左側にある。中に入るといきなりマント羽根が…。実はここ、マント飛行の練習場になっているんだ。三角ブロックで土管を駆け上がり、マント飛行に挑戦!!



↑飛行の練習をしながらコインを取ろう

敵キャラ対処法……対ポンキー編

ポンキーは上方4方向に弾を吐き出してくる。真横に立てば弾に当たらなくて済むぞ。マントマリオのときはそのまま、マントアタックだ!!



[illegible]



[illegible]

つるはここだっ!!

ブルが2匹待ち構えているところに、つるブロックが隠されている。でも、うかつにブロックをパンチしにいくと、あっさりブルにやられちゃう。ここは逃げた方がいいかも…。



↑つるブロックはここなんだけど、ブルにやられやすい



↓この程度の高さなら、マント飛行で届くかもしれんぞ!!



↑やっぱりドラゴンコインだ。これで5枚集められるぞお!!



↓スタート地点の上空にも、隠されたコインがあるのだ!!

分かれ道を探せ

このコースには別のゴールがあるんだけど、コース2の左にある緑スイッチを踏んでおかないと見つからないんだ。緑スイッチを踏んでから、このコースにまた戻ってこよう。



↓緑スイッチを踏むとこれに登れるぞ



↑登っていくとカギとカギ穴がある



↓カギ穴に入ると別のルートに進めるのだ

秘密のコースへ…

コース2・強制スクロール地下面
強制スクロールと岩に注意

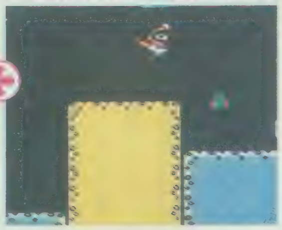
またまた強制スクロール面の登場だ。この面ではさらに、上下から岩がせまってきて、マリオの進路をふさごうとするぞ。気を引き締めていこう。

すばやく進め!!

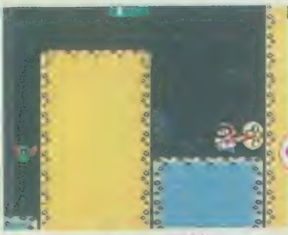
強制スクロール面なので、すばやく進まないと岩とスクロールにはさまれることがある。進路が開いている状態のうちに進まないとやられるぞ。



○画面の左端に注目。矢印のところにマリオがつぶされているぞ



○せまってくる岩で通路がふさがる前に、すばやく通り抜けろ



○これで一安心。でも先はまだまだ長いのだ



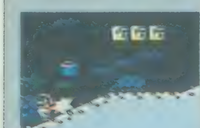
○閉じ込められてしまったマリオ。このままつぶされるのか？



○はさまれるギリギリで岩が下がっていって、脱出に成功!!

敵キャラ対処法……対メット編

坂道ではすべって倒してもいいし、マントマリオなら当然、マントアタックだ!! 上から踏むと、甲羅のように持ってけっ飛ばしたりできるぞ。



○マントマリオのときはマントアタ[illegible]



○[illegible]

入れる土管はこれだ!!

コースの終盤には入れる土管が1つある。この土管は天井に設置されているので、せまってくる岩を利用して入らねばならない。中に入って少し進むと、アメフトのボールを投げてくるブルがいるので、ジャンプでよけつつ頭を攻撃。



○入れる土管はここにあるんだ。地形をよく覚えておくといいぞ



○せまってくる岩を利用して土管に入ろう



○ここが土管の中。背景が不気味ですね～



○アメフトのボールを投げるブルが登場!! ジャンプでよけろ

分かれ道を見つけだせ

そのまま土管を出てしまってもいいんだけど、ここには別のゴールが隠されているんだ。うまく見つけると、緑スイッチの宮殿へのルートが開くぞ。見つけ方が少々難しいので、連続写真で解説するぞ。



○まずスピンジャンプでブロックを破壊



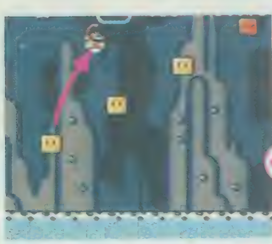
○中に置いてある青い甲羅を持ち出そう



○上投げで甲羅をブロックにぶつけよう



○一番高いブロックからつるを出すのだ



○ブロックからブロックにジャンプしてつるのところにいこう



○そしてつるを登っていくと、カギとカギ穴が見えてくる



○これが別のゴール。マップ上に新たなルートが出現するぞ!!

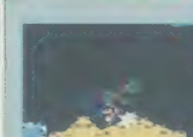


○緑スイッチの宮殿へのルートが開くんだ。さっそく緑スイッチを踏みにいこう

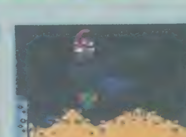
緑スイッチへ

敵キャラ対処法……対バサバサ編

近づくと、マリオ目掛けて飛んでくる。上から踏んで飛んでもいいし、マントアタックでもOK。坂道をすべっても倒せるけど、ちょっと難しいよ。



○マントアタック!! [illegible]



○バサバサを踏んでやっつけたところ

スーパーファミコン SUPER MARIO WORLD スーパーマリオワールド



ドーナツ平野のお化け屋敷 脱出には発想の転換が必要

入り口の近くにあるメッセージブロックをパンチすると、なにやらあやしげなメッセージが…。ここから出られた奴はいないだと〜、このマリオ様がちょちょいのちょいと脱出してくれるわ。なお、この屋敷にヨッシーは入れない。

謎のメッセージ



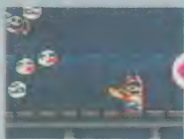
これがウワサのメッセージだ

敵キャラ対処法……対テレサ編

背中を見せると追ってくるけど、顔を合わすと恥ずかしがって近づいてこない。無敵キャラなので、この習性を利用して、逃げるしかないぞ。



顔を合わせると、近づいてこないのだ



背中を見せると、追いかけてくるぞ!!

Pスイッチの秘密

扉から扉へと進んでいくと、クルクルブロックが見えてくる。下からパンチするとPスイッチが出現!! そしてPスイッチを踏むとコインでできた矢印が…。矢印の示す方向に進んでみると、隠し扉を発見することができるんだ。

扉から



入り口から右へ右へと進んでいくと、1つの扉に出くわすぞ

さきほどの扉は一方通行なのだ。もうあと戻りはできないぞ



扉へ

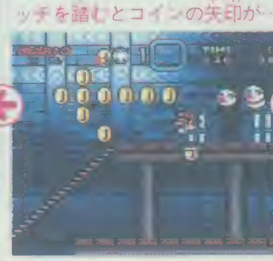


さらに進んでいくと扉が…。クルクルブロックが下にあるぞ



さっき歩いていた床の下に出てきたぞ。ブロックをパンチだ

ブロックから出てきたPスイッチを踏むとコインの矢印が…



隠し扉だっ!!



矢印の示す方向に進んでいくと…、なんと隠し扉を発見!!

ボーナスブロック

隠し扉の中に入ってみると、ハテナブロックがポツンとある。パンチするとコインがヘビのように出始める。実はこれ、ボーナスブロックなんだ。

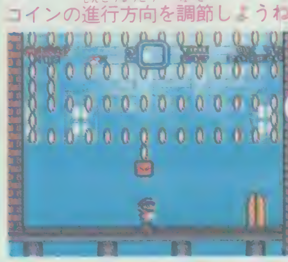


隠し扉に入ると、部屋の中にはハテナブロックが1つだけ



ハテナブロックをパンチすると、ヘビのようにコインが出始めたぞ

実はこれ、ボーナスブロック。コインの進行方向を調節しようね



出口はどこだ?

ボーナスブロックのある部屋の扉から出ると、また同じところに戻されてしまう。いったい出口はどこなの? ここは発想の転換が必要。実は、同じ扉に2回続けて入るんだ。すると、さきほどのクルクルブロックからつるが出てきて、出口へと導いてくれるぞ。

2回続けて…



この扉に2回続けて入ってみよう

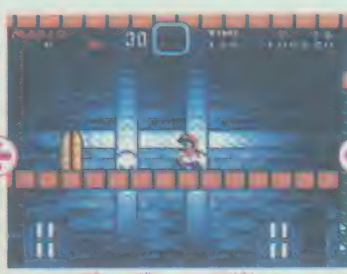
つるだっ!!



そのあとクルクルブロックをパンチすると、つるが出現するんだ

テレサに注意しながら、つるを登ろう





つるの先には扉が…。脱出できるのか

お見事!! 結構手こずりましたねえ〜



ゴール

コース3・アスレチック面 安全な軌道を選択せよ!!

マリオ『3』でもおなじみの軌道に沿って移動するリフトが登場。さらに今回、新しい趣向としてポイント切り換えが導入され、危険な軌道を進んでいるときに安全な軌道を選択できるようになった。

リフトを越えろ!!

このコースのリフトは初めから回転しているものが多い。コースの途中には右回転しているリフトから、左回転しているリフトにジャンプしなければならないところもあり、タイミングが特に重要となる。

タイミングよくジャンプ



○ヨッシーとジャンプ。うまいぞ

○ちょっとタイミングが遅いかな？



つるを見逃すな

クルクルブロックが4つ並んでいるところに、つるが隠されている。まずスピンジャンプでブロックを1つ破壊して下に降り、右端のをパンチ。



○まず、スピンジャンプで左端のブロックを破壊して下に降りよう

○そして右端のブロックをパンチ。つるが出たぞ





○つるを登って上にいってみると…

○ドラゴンコインだ。これで5枚目!!



ポイントを切り換えよう

このコース最大の難関がここ。ポイントを切り換えなければならないところが2か所あり、ポイントの少し手前に"ON"または"OFF"と書かれた、切り換え用のブロックが配置されている。1つ目のポイントは問題ないが、2つ目のポイントでは、失敗すると確実にあの世行きとなる。

○リフトに飛び移る前に、近くにいるノコノコを倒しておこう





○よーし、飛び移ったぞ。でもこのままいくとパタパタが邪魔

○パタパタをよけつつブロックをパンチ



切り換わったぞ



○軌道が切り換わって先に進めるぞ!!

○この先で軌道が下にいってる



このままでは……



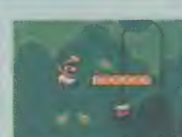
○このままでは落ちるぞ。パーンチ!!

○間一髪!! 軌道が上につながったぞ



敵キャラ対処法……対チョロボン編

軌道上をすごい速さで動いているので、よけるのが大変。ヨッシーがいてもこいつを食べることはできないので、逃げた方がいいと思うよ。



○チョロボンの動きに注意してジャンプ



○ここはしゃがんで通り抜けたほうが無難

土管も見逃すな

ポイント切り換え地点を通過すると、ボーナスゲームの土管が口を開けて待っている。難局を切り抜けないと、このゲームには挑戦できないぞ。



○軌道の終わりに入れる土管がある。うまく飛び移って中に入ろう

○〇を3つ出してマリオをガンガン増やそう



ボーナスゲーム



コース4・地上面
アッパレの台座を乗っ取れ

このコースで一番危険なのはアッパレの投げてくるハンマーだ。危険ならとっとと逃げてしまいたいところなんだけど、マントマリオでないときは奴の乗っている台座を利用しないと先に進めないんだ。

無敵ノコノコに注意

途中で黄色い甲羅を見かけたらすぐ穴に捨ててしまおう。この甲羅にハダカガメが入ると無敵ノコノコになってしまって手がつけられなくなるぞ。





○黄色い甲羅にハダカガメが入ると無敵ノコノコに変身するぞ

連続倒しに挑戦!!

スタートして少し進むと、連続倒しのできる場所にくる。やり方は簡単。甲羅をけっ飛ばして、敵のいる先の方まで画面をスクロールさせるだけ。



○この場所で甲羅をけっ飛ばしたあと…

けっ飛ばせ!!



○画面を少しスクロールさせればＯＫ!!

敵キャラ対処法 対アッパレ編

下からパンチすれば、結構安全に倒せるけど、ファイアマリオのときはもっと安全に倒すことができる。もちろん上から踏んでも倒せるよ。



○ファイアマリオのときはここから狙う



○お見事。アッパレがコインになったぞ

アッパレの台座を奪え

コースのあちこちに顔を出すアッパレ。マントマリオでないときは、奴の台座を乗っ取らないとがけや土管に飛び移れないんだ。下からパンチすれば安全確実に倒せるぞ。



○アッパレを下からパンチしてやっつけたところです



○アッパレの残した台座を乗っ取ってしまおう。そして…



○台座はこのように動くので、飛び移れないがけもバッチリ



○もちろん、ヨッシーといっしょでも使うことができるよ

伸縮土管に御用心

コースの前半には伸縮土管が設置されている。一定間隔で伸び縮みするんだけど、伸びているときに飛び越せないものもあるので注意が必要だ。



○伸びているときに飛び越せない土管がこれ。下を見ると…

土管の中は危険

伸縮土管の右側に入れる土管があるんだけど、中は土管だらけで危険なだけ。入らない方が身のためといえる。



○土管の中にも伸縮土管がある。やっぱり入らない方が身のため



○細い土管もあるので飛び移るのが難しい。こない方がいいよ

こいつは危険!!

敵キャラ対処法 対クリボン軍団編

コースの後半に登場するクリボン軍団。ヨッシーといっしょのときは食べさせちゃえばいいけど、1人のときは走り抜けた方がいいだろう。



○壁の向こう側にいる奴も食べれるのだ



○ヨッシーに食べさせながら進めば楽勝

ブロックの謎とは?

このコースの上空にはあやしげなブロックがある。実は、このブロックの周りを1回転するとキノコが出現するんだ。



○このコースの上空にはあやしげなブロックが…。周りを1回転すると



○なーんと1UPキノコが出てくるのだ。よく覚えておくように…

キノコだっ!!

物持ち泳ぎ!!

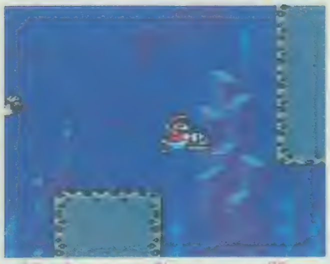


秘密のコース1・水中面
物を持って泳ぐと早いぞ!!

コース1で分かれ道を見つけ出すとこの秘密のコースに挑戦することができるようになる。コースはマリオの操作が一番難しいと思われる水中面。物持ち泳ぎがポイントだ。

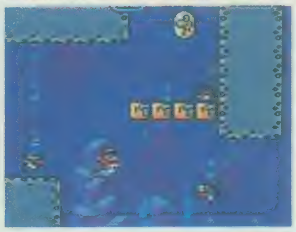
物を持って泳げ!!

水中のマリオは地上と違って動きがとにかく不安定。でもブロックやPスイッチなどを持つと、プールでビート板を使って泳いでいるときみたいに安定して早く進めるようになる。ただし少しずつ浮き上がっちゃうので注意が必要。



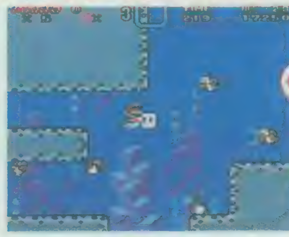
○物を持つとバタ足になるので早い!!

○普通に泳ぐとマリオは平泳ぎに。浮き沈みが激しく、操作しづらい





○このように水中には持てるブロックも用意されているのだ



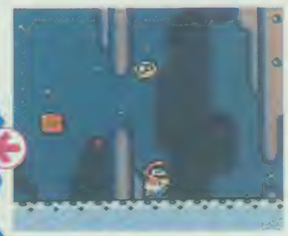
○浮き沈みが少なく操作しやすいが、少しずつ浮き上がってしまう

デブマリオに変身

最初に出会う土管に入ると、ハテナブロックがポツンと1つ。パンチするとパワーバルーンが出現。取るとマリオの体が膨らんで空中をただよえるぞ。上空に何かありそうなので、探索しにいってみよう。



○最初に出会う土管が入れる土管だ。中にはいったい何か…



○ハテナブロックをパンチすると、パワーバルーンが出現!!



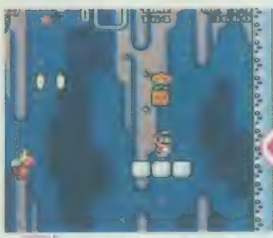
○取るとマリオの体がプクーッと膨らんで浮き始める



○右上にハテナブロックがある。またパワーバルーンが出たぞ!!



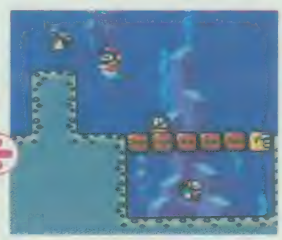
○上へ上へと進んでいくと、やっぱりドラゴンコインが…



○左側のハテナブロックにはファイアフラワーが隠されている

カギはここだ!!

コース後半にはカギ穴がある。カギは近くにあるハテナブロックの中に隠されている。ハテナブロックをパンチするには、コース中ほどにあるPスイッチの力が必要なんだ。



○Pスイッチをハテナブロックの近くに持ってきて…



○Pスイッチを押すと、ブロックがコインに変わって…



○ハテナブロックをパンチするとカギが



○カギを持ってカギ穴にさし込めばOK

ヨッシーといっしょのときは

ヨッシーといっしょのときは、敵を食べさせながら進むことができるので泳ぎに集中できるぞ。ヨッシーといっしょにカギ穴に入りたいときは、カギをヨッシーにくわえさせて、カギ穴に重なればOK!!



○ヨッシーに敵を食べさせながら進もう

敵キャラ対処法……対グースカ編

いつもは眠ってるくせに、マリオが近づくと起き出して追いかけてくる。なるべく離れて進むように。さわらぬ神にたたりなしってやつだ。



○そぉ〜っと、起きないように進もうね



○近づくと起き出して追いかけてくるぞ



ドーナツ平野の隠れ屋敷 超デカキャラは飛び越えろ

同じエリアのお化け屋敷によく似ているんだけど、テレサの攻撃方法が違っていたり、超デカキャラが出現したりと雰囲気が少々異なる。しかし、ここでもPスイッチの謎に…。

対決!! アトミックテレサ

この屋敷の中にはテレサの親玉、アトミックテレサが潜んでいる。無敵なので飛び越すしかないんだけど、普通のジャンプでは無理。ブロックの上にジャンプ台が置いてあるので、これを利用して奴の頭上を飛び越そう。

テレサ軍団に注意

お化け屋敷と違ってここのテレサは円陣を組み、空中をぐるぐると回転してマリオの行く手をふさぐんだ。だけど、円が少し欠けているので、円陣の中に入ることができる。回転はそんなに速くないので、簡単に通り抜けられるはずだ。



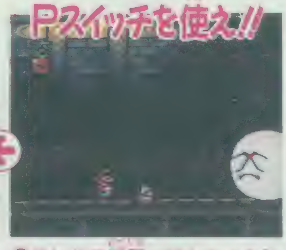
○円の欠けているところから、円陣の中に入り込んでしまおう

○出るときも円の欠けているところから



すり抜けろ!!

Pスイッチを使え!!



○テレサの親玉、アトミックテレサ登場。Pスイッチがあるぞ

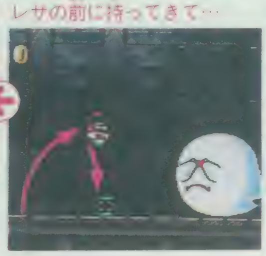
○Pスイッチを踏むと、ブロックの上からジャンプ台が落下!!





○ブロックの上から落ちてきたジャンプ台を取りにいこう

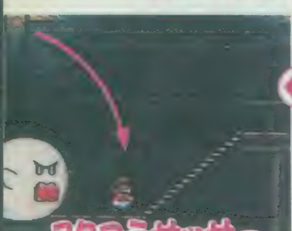
○ジャンプ台をアトミックテレサの前に持ってきて…





○特大ジャーンプッ!! これで飛び越えることができるぞ

○うまくいったぜ!! あとは逃げるだけだ



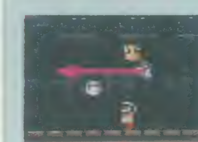
スタコラサッサー

敵キャラ対処法……対テレサウルス編

こいつには意志があるのかないのかよくわからない。まっすぐ飛んできたかと思ったら、マリオが近くにいてもそのまま通り過ぎてしまう。



○ぶつかりそうなときはジャンプしよう



○ぶつからないときは無視していーぞ!!

Pスイッチを押せ!!

アトミックテレサの先の部屋には出口らしき扉があるんだけど、足場がないので入れない。部屋の奥を探索してみるとやはりPスイッチが…。踏んづけると足場が現れて、中に入れるようになるんだ。



○またまた円陣を組んで回転している、テレサ軍団が登場

○部屋の奥を探索してみるとやはりPスイッチが…





○足場がなくて入れない扉がこれ。ここでPスイッチを踏もう

○Pスイッチを踏んだとたん、足場が出現!! さっそく入ろう



これで入れるぞ

ボーナスブロック

中に入るとハテナブロックが1つ。パンチするとコインがヘビのように進み始める。そう、ここはただのボーナスブロックの部屋だったのだ。



○部屋の中にはハテナスイッチがポツンと1つ。パンチだッ!!

○ただのボーナスブロックでした。出口はいったいどこに？



出口はどこ?

さてさて、出口はいったいどこにあるのだろう？ ここには発想の転換は必要ないぞ。実は、さきほどの扉の右側に出口が出現していたのだ。

○出口の場所はここだ。大変だったなー



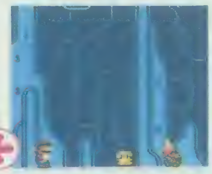
本物の出口だ!!

秘密のコース2・氷上面
すべって穴に落ちるなよ!!

氷上面というだけあって、すべるのなんのってもう大変。うかつに走ったりすると、なかなか止まってくれないので、ゆっくり進んだ方が安全だぞ。

ボーナスブロック

スタートして少し進むと地面にボーナスブロックがある。下からパンチできないので近くにいるノコノコの甲羅を利用して、コインをいただこう。



地面にハテナブロックがあるぞ。下からパンチできないな～

ノコノコをキック!! この甲羅をハテナブロックにぶつけよう





実は、ボーナスブロックだったのです

無敵でダッシュ!!

ヨースター島のコース4でやった、無敵ダッシュの技がこのコースでもできるんだ。でも、無敵のままゴールまでたどりつけないので、途中からまた、普通のプレイとなる。無敵ダッシュのやり方は写真でじっくりと解説していこう。



前方にジャンプ台を発見!! その上空にはクルクルブロック

ジャンプ台を利用してクルクルブロックをパンチ。つるが…





つるを登っていくとまたクルクルブロックが見えてきたぞお



ブロックをパンチすると出るんだ!!

スーパースターをうまくキャッチ!!





無敵でも穴に落ちたら死ぬので注意

ここらあたりで無敵の効果が切れる



ブラックパックン地帯

無敵の効果が切れて少し進むとブラックパックン地帯に突入。奴らは土管と土管の間にズラリと並んでいる。さらに土管の中からピーパックンが…。慎重に進むしかないぞ。



下にはブラックパックン。土管の中からはピーパックン

土管の上に乗っている間はピーパックンは出てこないよ





ピーパックンが上にいっているすきに通り抜けてもＯＫ



ヨッシーはなんとブラックパックンの上でもへっちゃら

土管の中は…

無敵ダッシュでいくと通り過ぎちゃうんだけど、コース中ほどには入れる土管がある。ハテナブロックからパワーバルーンが出てくるので空中のコインを全部いただこう。



ハテナブロックをパンチするとパワーバルーンが…

デブマリオになって空中のコインを取りまくろう!!

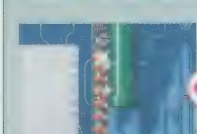


敵キャラ対処法……対パタパタ軍団編

ゴールの手前にパタパタが縦に何匹もつながって飛んでいる。上から踏んづければあれよあれよという間に点数が加算されて1UPとなる。



ゴール手前にパタパタの集団が…



上から踏んづけるだけで１ＵＰするぞ

スーパーファミコン SUPER MARIO WORLD スーパーマリオワールド

ドーナツ平野の城 モートンを倒し、エリア3へ

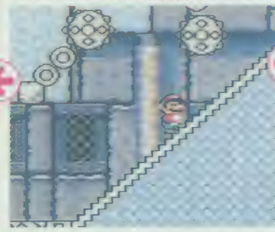
エリア2の最後だけあって派手な仕掛けが多く、敵キャラも倒すことができない奴ばかり。最上部にはコクッパのモートンが待ち構えている。

コトン&グルグル

入ってすぐにコトンという敵が登場。こいつは動きが一定なので簡単にやり過ごせる。お次は回転障害物のグルグル。回転がゆっくりなので、これも問題なく通り抜けられるぞ。



コトンは動きが一定なので簡単にやり過ごせるはず



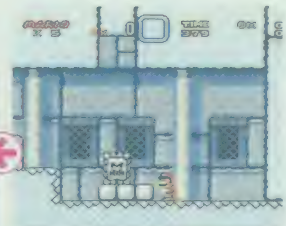
これがぐるぐると回転するグルグル。回転は結構ゆっくりだ



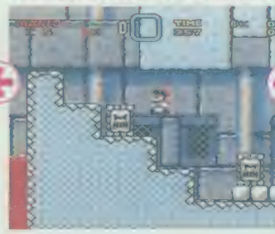
はさまれては危険。通り抜けるときは一気に抜けないとだめ

ドッスンの嵐

グルグル地帯を無事通り過ぎると今度はドッスンの嵐に出くわすぞ。マリオが近づくとドッスーン!! と勢いよく落下してくるんだ。でも元の位置に戻るときは動きがゆっくりなので、このときに通り抜けてしまえばこっちのもの。



これがウワサのドッスン。マリオ「4」では表情が変わるんだ



元の位置に戻るときは動きがゆっくりなのでそのときを狙え

気を抜くな!!



ドッスン地帯のすぐあとに溶岩池からバブルが。気を抜くな

せまりくる岩

この城の最後の仕掛けがこれ。強制スクロールではないのでスクロールと岩にはさまれることはないが、せまってくる岩を利用して登っていかねばならない。ここは何度も何度も挑戦してコツをつかむしかない。途中、つるが隠されているので紹介しておくぞ。

つるはここだ!!



この場所を覚えておこう。右から2番目のブロックからつるが



カロンをやっつけてつるを登っているところ。何があるのかな?

つるの先には小さな部屋が…パンチすると隠しキノコが出現!!

キノコ!!



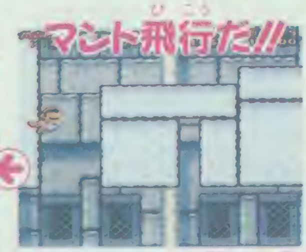
こんなところに…

マントマリオできた人はスタート地点にある隠し面に進むことができる。中に入るとボーナスゲームができるぞ。ここを出るといきなり最後の仕掛けに出られるので、前半戦をプレイしなくて済むんだ。



ここがスタート地点。天井に穴があるんだけど…

マント飛行だ!!



マントマリオできた人はこの隠し面に必ず挑戦してくれよな!!



さらに進むと土管が…。中に入るとボーナスゲームが楽しめるよ

土管だ!!

コクッパ モートン

モートンは天井に登っていって上からボディプレスをしかけてくる。落下してきた瞬間に右か左によけ、ジャンプして上から踏んづけてやろう。



これが2番目のコクッパ"モートン"。天井に登っていって



マリオ目掛けてボディプレスをしかけてくるんだ

うおりゃ!!



ボディプレスをうまくよけてモートンの頭を3回踏もう

ブヒー!!

倒したところ。拡大縮小機能がすごいね!!







鳥人間になってみないかい?







自由に空を飛んでみたい。そんな思いは誰にでもあるはず。本物の飛行機を操縦するのは大変だけど、「パイロットウイングス」ならば、誰もが気軽にパイロット気分になれるぞ!!

Pilotwings
パイロットウイングス



12月21日発売予定
任天堂　8000円（消費税込）

4M
シミュレーション

人類の夢!! 空中飛行をシミュレート

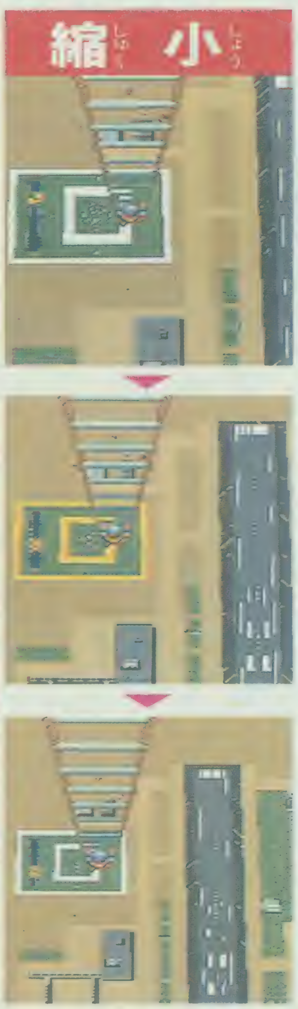
フライトシミュレーターというジャンルのゲームを知っているかな? ファミコンでは聞いたことがないけれど、パソコンなどではすでに定着していて人気も高いゲームなんだ。内容はその名の通り、乗り物を操縦して空を飛ぶというものだけれど、画面内にビッシリと並んだ計器類とにらめっこしながら、風力や天候など、周囲のさまざまな状況にあわせて安全に飛行するという、リアルな疑似体験を追求したものなんだ。本格的なものになると、素人にはちょっと手が出せないかもしれないフライトシミュレーターだけれど、それを手軽に、簡単な操作で楽しめるようにしたのが、この『パイロットウイングス』なんだ。アクションゲームが好きな人にもオススメのゲームだぞ。



これは、ハンググライダーを使った競技のシーン。奥行きのある画面に吸い込まれそうだ

スーパーファミコンの機能を満喫

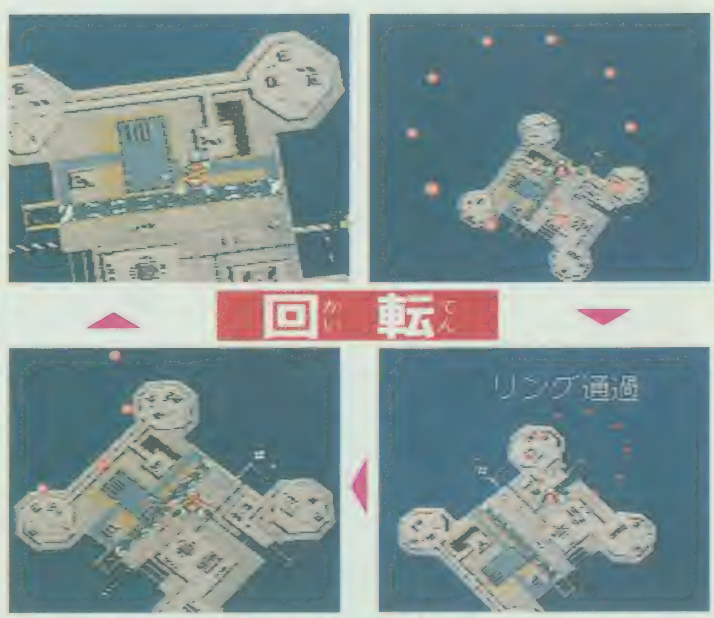
フライトシミュレーターはリアルさが命。その点で、この『パイロットウイングス』はすごいぞ。迫り来る地面、旋回に合わせて動く地平線、フッ…と気が遠くなるような気分にさえさせられる上昇感などなど、スーパーファミコンの拡大、縮小、回転機能をフルに使って表現されているので、その臨場感は文章と写真だけでは表せないほどの見事さだ。スーパーファミコンのハードの実力を、イヤと言うほど見せつけられるゲームとも言えるぞ。



ヘリコプターにブラ下げられて上昇するシーン。遠ざかっていく地面が、高所恐怖症の人には失神モノかも?



着地予定点である円に向かってパラシュートで降下。みるみるうちに、地面がズームアップして近付いてくるのだ

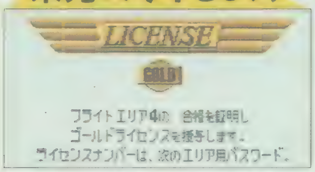


拡大もしているが、滑走路を見てもらえば回転していることが分かるでしょう

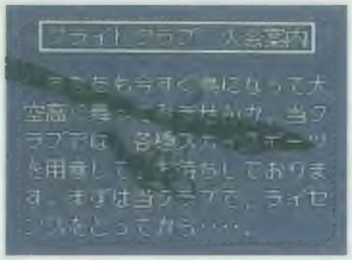
フライトクラブに入会してライセンス取得

フライトクラブは、いわば学校みたいなもの。プレイヤーはフライトクラブに入会して練習を積み重ね、より高度な飛行技術を学んでいくことになるんだ。エリアごとに教官が、いろいろなアドバイスをしてくれるから、そのアドバイスを頭に入れつつ、楽しく飛行技術を学ぼう。

栄光のライセンス



○各エリアをクリアすると、ライセンスとパスワードがもらえるのだ



○入会希望者は即、スタートボタンだ!

5つの競技で大空を舞うのだ!

フライトクラブでは4種類のスカイスポーツに挑戦。番外編(?)で操縦するヘリコプターも含めると、全部で5種類の機体を操ることになるんだ。それぞれ、操作方法や操縦感覚の異なる機体の操作をマスターするのは、結構大変かもしれないね。ゲームは、エリア1、エリア2というふうに進んでいき、エリア1ではライトプレーンとスカイダイビング、エリア2ではライトプレーンとスカイダイビングとロケットベルトといったように種目が増える。先に進むほど、面白い競技がプレイヤーを待っているんだ。

スカイダイビング



○パラシュートを開く前と後の操作方法の違いがポイント。拡大機能バリバリだ

ライトプレーン



○複葉機でヤワだ。なんともオールドファッションなところがいいね

ヘリコプター



○これに関しては採点はされない。ミスはそのままゲームオーバーにつながるぞ

ハンググライダー



○風の力を利用して滑空しよう。移り変わる地形がゆったりと楽しめる競技だ

ロケットベルト



○ハイテクの結晶。これで飛べば気分はもう、ジェームズ・ボンド



○どれから挑戦するかは自由に選択可能

合格点を取れば次のエリアへ…

各エリアには合格点が定められていて、それを上回る得点を得れば次のエリアに進める。着地、着陸はもちろんのこと、フライト前に教官から出された指示を守ったかなどでプレイヤーのフライトが採点されるんだ。主な採点項目を見てみよう。



○先に進むにつれて、条件も難しく高度なものになってくるのだ。当然

着地精度

ライトプレーンの場合は、滑走路の中央に引かれた白線のどれだけ近くに着陸したかを採点される。その他については、ターゲットの中央に着地するほど得点が高い。



○地面に接地した瞬間と、完全に停止したときの2か所で採点される

ビーム、リング

ビームは空中に並べられたポール状のポイントで、これをなぞるように飛べば高い得点が得られる。エリア1では、ビームをなぞることによって理想的な着陸ができるようになっている。リングはその名のとおり輪っかで、これをくぐればOKだ。リングの中には、回転していたり、伸び縮みしているものもあるぞ。



○滑走路まで導いてくれる種目もある。ありがたいことだ



○ポールにぶつかっても大丈夫。しかし、こうありたい

その他

すべてのリングをくぐった場合にだけ与えられる得点や、着地時のスピード、ライトプレーンについては滑走路への進入角度など、さまざまな採点基準が設けられている。ロケットベルトの場合は、関係ない場所に降りると減点をされることもある。

複葉機で離着陸せよ ライトプレーン



エリア1で教官をしている田中です。よろしく。今日はライトプレーンの説明をしましょう。この種目は複葉機に乗って離着陸の正確さなどをテストするものです。エリア1と2は離陸が省略されますけど。飛行中はガイドビームに従って飛んでください。エリアが進むとリングが現れますので、ちゃんとくぐって下さいね。

なお、当フライトクラブでは全種目、高度をフィート（FT）で表現しています。



機首を上げると上昇、機首を下げると下降するよ



各条件をクリアして滑走路に向かう。この過程がフライトの基本である

操縦席マニュアル

レーダー	傾斜計	高度計	出力計	時計・燃料計
ターゲットの位置や風の方向などを表示。	水平に飛んでいるかどうかこれで確認。	ある程度降下すると視界にも表示される。	出力の上下が即、スピードにつながる。	燃料が切れることはまずないが時間には気を配る必要がある。



最も計器類の数が多い。すべてを一瞬で見てとれる眼力が必要だ

これがフライトの基本中の基本

どの種目にも言える競技のポイントは高度を一定に保つことと、前方をよく見ることだ。レーダーも重要だが、視界にはこちらからのメッセージが表示されるし、ガイドビームやリングなどは自分の目で探す方が早い。

この種目はそれらの基本を一番つかみやすい競技と言える。しっかりコツをつかもう。



十分に加速して、離陸しよう



うまくコントロールしてくぐれ



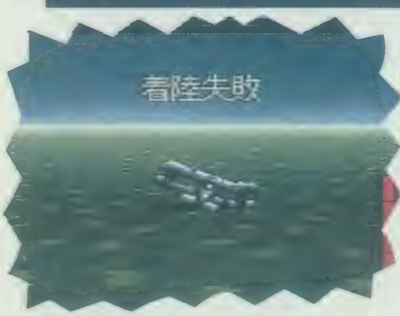
最後のリングをくぐり、滑走路へ…



スピードと進入角度に注意して近づく。キンチョーの一瞬だ!!



接地したらブレーキをかける!! オーバーランは恥ずかしすぎるぞ



最悪の場合は、こんなことになってしまう

パラシュートで落下 スカイダイビング



引き続きこの種目も僕が説明しましょう。一定の高度まで上昇して、ターゲット目指して降下します。途中にはリングがいくつかありますから必ずくぐりましょう。ある程度降下したら指示を出しますからパラシュートを開いて下さい。え？　開かなかったらどうなるかって？　試してみます？
　ただ下に落下するだけの競技ですが、ターゲットに正確に着地するのはこれとハンググライダーが最も難しいです。



○フレアーはパラシュートを開いてからじゃないと使えない技だ



○グングン近づく地面が迫力もの。旋回すれば、さらにグリグリ回転する

操縦席(?)マニュアル

パラシュート1つで落下する競技だから計器はほとんどない。実際使うのは高度計ぐらいかもしれない。スピードの出しすぎに注意。

時計 この競技ではあまり必要としない。

高度計 地面に近づく程、注意したい計器。

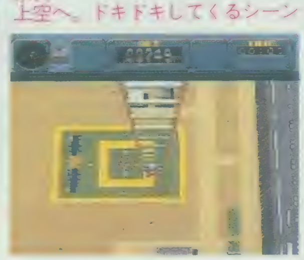
レーダー 余裕があったら見ればいい程度だ。



○そんなにコースを外れることはないから、高度と視界だけ見よう

グングン迫る地面が大迫力

　この種目の醍醐味はなんと言ってもパラシュートを開くまでの、どんどん加速していく落下にある。地面が近づいてくる迫力はなかなか圧巻だ。体全体を使って進行方向を変えてみよう。
　パラシュートを開いてからの方向転換はフレアーを使う。ターゲットを狙うために必要なテクニックだ。
　この種目はあまり大きく急な方向転換はできないし、エリアが進んでも大して背景は変わらない。しかしそのぶん、地面に吸い込まれていくような落下の不思議な快感を、味わうことができる。



○ヘリコプターにつり上げられて上空へ。ドキドキしてくるシーン



○はるか彼方、ポツンと小さく見えるターゲット目指して落下開始

ばっ!!



○いっぱいに風を受けて脹らむパラシュート、旋回してターゲットを捕らえろ



○体を前傾、後傾させれば落下中に前後に移動できる

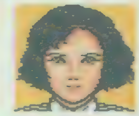


○宙返りなんて芸当もできるけど、コースを外れ易い



○まさに着地直前。スピードが気になるが、位置はバッチリみたい

ロケットで空を飛ぶ ロケットベルト



私が白石蘭。あなたたちにロケットベルトの説明をします。

ロサンゼルス・オリンピックの開会式で見たことのある人もいるでしょうけど、当フライトクラブのロケットベルトは滞空時間、機動性がケタ違いに向上しています。前後へのロケット噴射と左右への旋回をうまく使って、リングをくぐってください。機動性に優れている反面、慣性がつきやすいので、着地時には微妙な噴射量の調節が必要になります。



○噴射の強弱は、着地をする際にとても重要になる。甘く見るな



○装備が小さいせいか、「俺は飛んでるんだぞ!!」という感覚が最も強い

操縦席(?)マニュアル

レーダー 風向きはこれで常時チェックしていたい。

傾斜計 自分の体の傾きかげんを表示している。

高度計 この競技の場合はあまり高く上昇しない。

出力計 どの角度で出力しても常に上昇している。

時計・燃料計 あまりジェットを使いすぎると燃料の消費が激しくなるぞ!



○噴射をすると上昇してしまうので、高さの調節が難しいのだ

前後左右、自在に空中を舞え!!

機動性に優れ、小回りもきくので最もダイナミックな飛行が楽しめる。猛スピードで旋回するときの気分は最高だ。前後への移動時にも、ノズルが斜めを向いているため、常に上昇を伴うことになり、そのことが着地を難しくしている。視点の切り換えが可能なので、ターゲットに近付いたら、上から見た視点にすると着地が楽になる。

バックもできる



○これが他の機体と違う面白さ



○低空飛行もお手のもの。一気に加速、上昇だって自由自在だぜ!!



○視点を切り換えればターゲットとのズレが分かり易くなるんだよ

ぎゅ〜ん



○思わず、その場で回転し続けたくなるようなスクロールに感動!!



○ターゲットの動きに注目!!



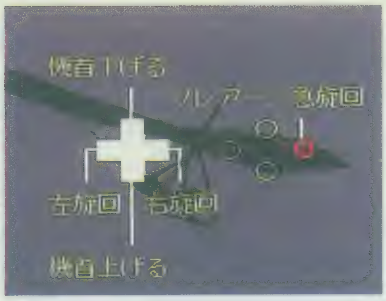
○旋回するときのスピード感は、5種類の機体のうちで最もすごい

スカイスポーツの老舗 ハンググライダー



私ガインディ・スコット。ハンググライダーの説明をします。

上空へは私がライトプレーンでお連れしますので、その後は、あなたの腕で優雅に滑空してください。ハンググライダーには動力がついていませんから、うかうかしていると高度が落ちてきます。上昇気流に乗って高度を稼いだ後に、リングやターゲットを目指してください。上昇気流に乗って高度を稼ぐこと自体が採点基準になることもあります。



Aボタンを着地時に押すとフレアー、旋回中に押すと急旋回!!

操縦席(?)マニュアル

スカイダイビング同様、機械に乗っているわけではないので計器はあまりないが、急激に落下していないかのチェックは必要だ。

時計 早く上昇気流に乗らないと時間がないぞ。

高度計 あまり高度が急激に下がると危険だ。

レーダー ターゲットを見失ったらレーダーを見て。



とにかく、高度に注意だ。それ以外は、あまり気にしなくてよい



思い切り上昇した後に旋回。準備はOK。さあ、リングに向かって突進

上昇気流にうまく乗るのがミソ

動力を持たないので、落下するときのスピードを利用して推進力にしなければならない。ある程度、高度が下がってしまうと取り返しがつかなくなるので、上昇気流に向かうタイミングを間違えてはならない。上昇しておいて、急旋回で一気にリングやターゲットに向かうのがポイント中のポイントだ。また、スカイダイビングのときと同様にフレアーの使いかたも重要になってくる。ターゲットに近づいたら、カイトいっぱいに風を受けることでスピードを殺すのだ。ただし、フレアーをかけっ放しにすると、失速、落下してしまうので、小刻みにかけるようにしなければいけない。見かけの優雅さの割には、かなり先を見通して飛行する慎重さが必要とされる。



本当は失敗例に近いんだけど、気分がいいからつい、やっちゃう

これが急旋回だ。機首を傾けて…



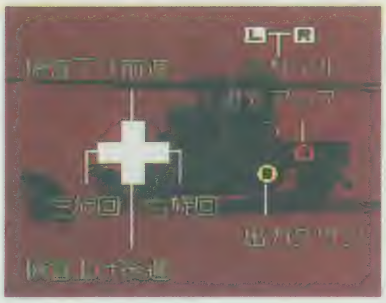
急旋回が魅力だ!!



アッという間にターゲットが画面外に…



降下と同時に鋭いカーブを描いて舞上


○LRボタンは、こういうときに便利なんだなってことが分かる

敵基地へ緊急発進！
ヘリコプター



俺が黒田だ。ヘリコプターの説明を始める。まず初めに言っておくが、これは訓練ではない。実戦だ。実弾を搭載したヘリに乗って敵基地に潜入するのだ。地上からは砲台が絶えず弾を撃ってくるのでミサイルで応戦しろ。失敗は許されん。しっかりやれ！
目的は敵基地に降りて、人質となっている仲間を救助することだ。だがあわてるなよ。必ず砲台をすべて破壊してから着陸しろ。撃墜されるぞ。



○敵の基地を目指せ!! ちょっと怖いノリだけど、面白ければいいんです

操縦席マニュアル

レーダー 砲台の位置はこの計器で探しだして攻撃。

傾斜計 ヘリコプターの性格上、常に傾いている。

高度計 あまり上昇、下降はしないので変化せず。

出力計 この計器も見る暇があったら前を見よう。

時計・燃料計 時間や燃料を気にかけるぐらいなら、敵の弾に注意すべき。


○出力さえ上げておけば、落ちる心配はないから操縦に専念できる

なぜか実戦！仲間を救出せよ

ヘリは機首を下げながら前進、上げながら後進する。これをよーく頭にたたきこんでおこう。次に攻撃の話に移る。
照準を合わせてミサイルを撃ち込むんだ。自分も動いているからなかなか難しいぞ。木などで位置がわからないものもあるからレーダーと前方をよく見て必ず弾を避けていこう。


○味方の艦から急速発進!! 作戦開始だ

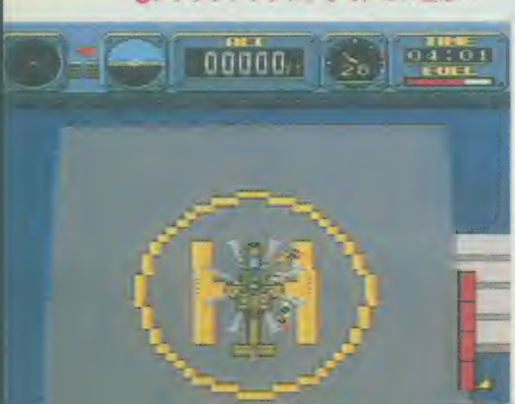

○遠ざかる艦を見下ろし、何を思う？ 急げ!! 人質が待っている


○砲台をミサイルでタタキツブすのだ!!


○砲台からの弾を避けなくてはならん


○砲台をすべて破壊して安全になったら着陸だ。任務完了は間近!!

○メデタシメデタシ。さて、この後は…



ついに登場した内蔵テレビ。前号に続き詳しい紹介と、このSF1を使っての3つのゲームスタイルをファミマガから提案するそ。

シャープから スーパーファミコン内蔵テレビ SF1発売!

オモテの特長 1 上部にSFCが合体!

本体上部の出っぱりが、あのスーパーファミコン。テレビだけ見たい時は、電源を別に切断しておける設計だ。



○[illegible]にとりつけられたSFC部

ウラの特長 1 SFCの端子がついている

ぐるりと裏側を見てみると、スーパーファミコン用の映像・音声出力と拡張端子が。使わないときはカバーで閉じる。



○映像ケーブルはSFC用のものを兼用可能

オモテの特長 2 コントローラ2個接続

正面下部にあるのがコントローラコネクタ。もちろんコントローラは2個付属しているから、バッチリなのだ。



○このコネクタもSFCと同じものなのだ!

ウラの特長 2 VIDEO入力端子つきだ

普通のテレビモニターとしても使えるように、VIDEO入力が1系統ついている。音声は残念ながらモノラルだ。



○ここにビデオデッキなどをつなげるのだ



(画面はハメコミ合成です)

SF1本体

価格13万3000円(税別)
12月5日発売
月産1万台

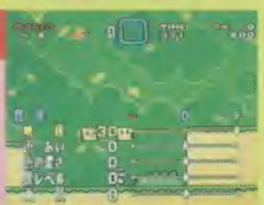


モデル/持田久美　カメラ/矢藤修三・大嶋一成　スタイリスト/張替かおり
ヘアメイク/長谷川二巳男　※記事中のゲーム画面でことわりのないものは「SF1」の画面を直接撮影したものです。

画面の特長 3つの画質

SF1の特徴は、なんといっても3種類の画質をボタン1個で切り換えられるところ。ゲーム用に明るさを押えた画質、映画ソフトを楽しむのに適してる画質などがそれだ。自分の好みに応じた変更も可能だよ。

標準



普通のテレビ番組用。標準的な画質だぞ

ゲーム



長時間プレイ向けに、明るさを抑え気味

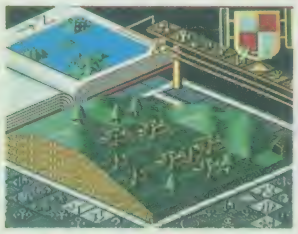
映画



元の映像を最も素直に表現できる設定が

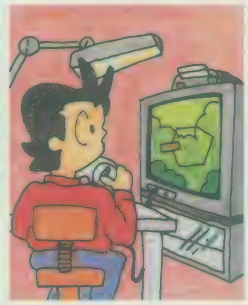


少しぐらいテレビから離れても大丈夫な1.8mの長さのコードだ



「ポピュラス」の画面だって、こんなにキレイに見ることができる







1 家族のテレビ

「SF1」、第1の使い方は、家族みんなのテレビとして使う方法。ステレオ音声や、多重音声は楽しめないが、普通のビデオデッキはつなげるし、スーパーファミコンも遊べる。一体型なのでケーブルもスッキリ！　この冬、コタツでスーパーファミコンに「SF1」。

2 ぼくのSFC

自分の部屋にテレビが欲しかった人に向けるのが、この「SF1」第2の使い方。21インチなので小さすぎず、大きすぎず。値段はチョイと高めだけれど、高画質画面でスーパーファミコンできると思うと……？　勉強の合い間にちょっと息ヌキしちゃおう。

3 ゲームの中枢

ゲーム大好き人間の「SF1」第3の使い方。入力端子にツインファミコンやPCエンジンをつなげて、これ1台でゲームターミナルを作っちゃおう。背面からスーパーファミコンの音を出力させ、ステレオにつなげば、もう大迫力のゲームシステムの誕生だ。

画質設定を使って、標準をファミコン用、映画をPCエンジン用なんてふうに変更するのもいいかもね。RF入力、ビデオ入力、内蔵のスーパーファミコンと、3台のマシンが「SF1」に集結できる！



リモコンの特長 5つの機能だ！

SF1のリモコンは全てが操作できるように、機能が凝縮されている。まず、「画質コントロール」と「画質設定」。3つの画質の選択と設定ができる。次は「ゲームリセット」。手元でリセットができるんだ。そして「TVコントロール」「タイマー」。通常のTVリモコンとしての機能と、タイマースイッチの設定もこれ1つでOK。



リセットなどはカバーの中に



小さいボディにうまく機能が凝縮されている便利リモコンだ

メーカーフラッシュ

スーパーファミコン本体発売日まであとわずか。新タイトルも続々と発表され、何かと楽しみなメーカーフラッシュです。

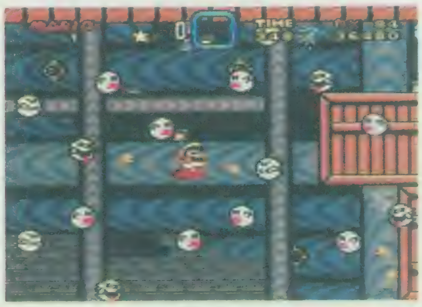
本体の販売台数は？

さて、期待のスーパーファミコン本体の発売まであと数日を残すのみとなった。

一応年内までの間に60万台を販売する予定ということだが、発売日以降は一体いつ何台ずつぐらい出荷されていくことになるのだろうか非常に気になるところである。

そこでさっそく任天堂に、いつ頃何台再出荷されるかを聞いてみたところ、販売台数まではわからないけれど、ちゃんと毎週出荷していくというコトだ。

本体はこんな感じで販売されていくということだが、肝心のソフトの方はどうなっていくのだろう？　本体と同時発売の『スーパーマリオワールド』は、本体と同じ……年内に60万本を予定しているということで、これはつまりスーパーファミコンを買った人は、みんな『スーパーマリオワールド』で遊ぶことができる（一概にそうは言えないけれど）というわけになる。再出荷状況の方は、詳しいコトはまだ話せないということで教えてもらえなかったが、少なくてもスーパーファミコンの本体は、毎週マメにお店に通っていれば手に入れることができるかもしれないね。



『スーパーマリオワールド』は何としても手に入れておきたいね

産地直送メーカーの生の声!!

アスミック

来年夏に向けてオリジナルモノを企画中。

12月7日『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』！　12月19日『ジャンピン・キッド』！　どちらもFC、グッドよん。

（池田）

アスク講談社

新規参入のメーカー。RPGを現在企画中。

現在、スタッフの総力を結集して超オモシロソフトを企画中。

こうご期待！

（ナカ）

アスキー

RPG、シミュレーション、アクションを企画中。

ハリトマハリトラハリト。ダルトマダルトラダルト。火がボーボーの雪やコンコン。よろしくね。

（須田ピン）

アイレム

『スーパーR－TYPE』を現在開発中。

スタッフ一同、ピッチを上げて開発に取り組んでいます。もう少し待ってくれたら何か発表します。

（FJT）

アイ・ジー・エス

新規参入のメーカー。現在企画を検討中。

企画が現在進行中。予定は来年発売！　どんなゲームになるかは、後のお楽しみ。

（IGS　YU）

エピックソニーレコード

『ジェリービーン(仮称)』を来年春発売予定。

ニューメディア部は、最近昔の住所に戻りました。青山一丁目、ツインタワー西館8Fです。広すぎます。

（キヨボム）

エニックス

12月16日『アクトレイザー』を発売予定。

『アクトレイザー』は、12月16日に発売が決定しました。皆さん楽しみに待っていてください。

（やっくん）

SNK

現段階、まるっきり未定の状態である。

現段階、開発は未定の状態です。

発売後の市場の動きには注目していきます。

（電気）

イマジニア

12月16日『ポピュラス』発売予定。

こんにちは！　SFC版『ポピュラス』の仕上がりには、原作者のピーターもビックリ!!　お楽しみに♡

（さ）

アトラス

新規参入のメーカー。現在企画を検討中。

来年の12月発売を目指しているので、もうこれ以上は何も言えません。ごめんなさい。

（相原）

光栄

歴史シミュレーションの移植なるか!?

歴史SLGを開発中です。オリジナルか？　移植か？　実は広報であるワタシにもわからなかったりして……

（高）

ケムコ

12月1日に『ボンバザル』'90年3月に『ドラッケン』。

いよいよ、スーパーファミコン発売を目前にひかえ、『ボンバザル』も準備完了、あとは発売を待つだけ。みんなヨロシク。（NARU）

カルチャーブレーン

『飛龍の拳Ⅳ』と『シェラザード2』が開発進行中。

『飛龍の拳Ⅳ』、『シェラザード2』いずれも製作順調！　スーパーファミコンならではの機能が満載です。

（M）

カプコン

12月21日『ファイナルファイト』を発売予定。

X'masプレゼントは決めたかな？　もちろん『F・ファイト』だよネ！　発売間近!!　楽しみにまっててネ！　（カプ・こん太郎）

エポック社

ある企画が現在進行中。しかし、まだその内容は…。

今進行中のソフト。その1。ジャンルはRPG、その名はドOOOOOOOOです。

私は(ホリえもん)

ソフトのCMを見よう

10月19日発売の付録"スーパーファミコンMagazine・Vol.2"ではスーパーファミコン本体のCMをチラっと紹介したが、今回はそのスーパーファミコンのソフトのCM情報をここで紹介していくぞ。

今回誌上で紹介しているのは、カプコン『ファイナルファイト』のCM。エレベーターの中、少年の後ろにゲーム中のボスであるダムドとソドムが……。一体どうなるんだろうと思わせながらゲームのシーンが挿入され、エレベーターは近未来のビルを上昇していく。このCMは、毎週木曜日テレビ東京系（18時～）「スーパーマリオクラブ」の前後のスポットで放映中。

その他のソフトCMはどんな感じかというと、イマジニア『ポピュラス』は、12月1日～15日までフジテレビ系の23時以降の深夜枠をメインに放映予定。コナミ『グラディウスⅢ』は、12月から放映予定なのだが、系列ネット、時間帯など詳しいことがまだわかっていない。ケムコはラジオCMの方で展開中。現在月～金曜日、文化放送"超学生ハピタ（20時～21時40分）"で『ボンバザル』のCMを聞くことができるぞ。ちなみに『ボンバザル』は11月いっぱいで、12月からは『ドラッケン』のCMがオンエアということだ。バンプレスト『SDザ・グレイトバトル』は12月下旬から放映予定ということだ。

気になる『マリオ』『F-ZERO』などの任天堂のソフトCMはどうか聞いてみたところ、ソフトのCMは今のところ考えていないというコメントをもらった。



○『ファイナルファイト』CMより。何やら危険な予感……



○エレベーターに乗った3人は、どこへ向かっているんだろう？

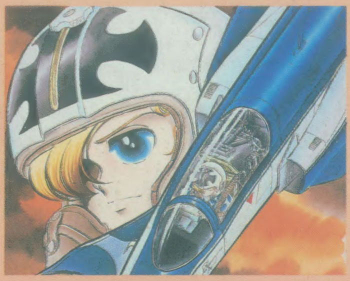
セタ	スクウェア	ジャレコ	サン電子	コナミ
'91年3月にRPG『ガデュリン』を発売予定。 『ガデュリン』の次は将棋を予定。SFCの能力を生かして、強い、速い、奇麗とすごいのを作る予定。（TAD）	**「ファイナルファンタジーⅤ」を'91年夏頃発売予定。** 『Ⅴ』の売りは数多くありますが、1番期待してほしいのはバトルシーンです。なぜなら…以下次号。（平田）	**3月に『BIG RUN』を発売予定。** アップダウン、砂漠に村落、川を渡って砂丘を越えて砂嵐にも負けずに湿地帯を抜け岩石地帯を突っ走れ!!（モリタ）	**『ポッパーズ（仮称）』を現在開発進行中。** スタートから出遅れてしまった『ポッパーズ』ですが、これからの追い上げに期待して下さい！（山本）	**12月21日に『グラディウスⅢ』を発売予定。** easyモードにすれば、私（女22）だって10ステージクリアできちゃう!! だから女の子も買ってね。（サゴイ）

T&Eソフト	TAD	チュンソフト	タイトー	ソフエル
『遥かなるオーガスタ』を現在発売予定。 『遥かなるオーガスタ』の3D処理は、ソフトだけですべてを計算する本格派なのだ。必見だぞっ！（よぴかぱ）	**新規参入のメーカー。現在企画を検討中。** コメントなし。	**詳細は不明だが、開発は着着と進行中。** 申し訳ございませんが、まだ公表できません。ノーコメントとさせて下さい。（中西）	**『ダライアスⅡスペシャル（仮称）』が開発進行中。** タイトルを変更しようか悩んでます。みなさん、かっこいいタイトル名があったらハガキで。（かーしま）	**現在、企画が動き始めたところ。今後に期待。** コメントなし。

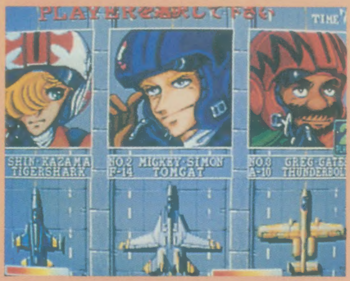
東宝	東映動画	テクモ	テクノスジャパン	データイースト
まだ具体的な企画がまとまっていない状況。 コメントなし。	**来年年末の予定で現在企画を検討中。** コメントなし。	**状況を見て企画を練っていくとのコト。** コメントなし。	**現在いろいろな企画を検討中。今後に期待。** 私は「は虫類飼育ソフト」が欲しいんですけど、誰か出しません？ 売れそうにないけど。（AT）	**オリジナルのアクションゲームを開発中。** コメントなし。

究極の先取り情報!!

●カプコンから耳寄りなスーパーファミコンの新作ソフトが発表されたぞ。
そのタイトル名は『エリア88』。新谷かおる原作の同名マンガを題材にした横スクロールのシューティングゲームで、1年ほど前にアーケード用としてカツヤクしていた。今回のスーパーファミコン版は、その移植モノになるのか、それともまったくのオリジナルゲームになるのかは、まだ決まっていないということだ。
発売は'91年の春頃。『超魔界村』より先に発売されるコトになりそうだ。容量は8Mで、価格は8500円(消費税別)になる予定とのコト。早くスーパーファミコン版の画面が見たい。



●原作は中東で戦う傭兵部隊を題材にした戦争マンガだ



●ここで紹介している画面は、すべてアーケード用のものだ



●ステージごとに定められた目標物を倒せばステージクリア



●敵の集中砲火。ウマく避けながら的確に攻撃をするのだ!!

ハドソン

詳細はまだ未定。現在企画を検討中。

スーパーヒーロー、スーパーアクションゲーム『J・チエン』はまさに「スーパー」ファミコンだ！ (みやけ)

任天堂

本体発売日に『マリオ』と『F－ZERO』を発売。

スーパーファミコンの予約はお済みですか？　予約なしで買うなら、毎週金曜出荷のため土曜の朝がおすすめですよ。 (本郷)

日本テレネット

新規参入のメーカー。現在企画を検討中。

ピンポ～ン。現在平成3年の大型台風の季節に“完成”を目指して、日々健闘中ですよね!?　技術の皆さん！ (ぎ)

ナツメ

オリジナルのゲームの企画を検討中。

このメーカーフラッシュを読ませていただくと、他のメーカーさんが、どんなゲームを出すのか楽しみです。 (ナツコ)

トンキンハウス

『ワンダラーズ フロム イース』を開発中。

11月21日には市場調査のため、東京都内の小売店をウロウロする予定。気がついたら声をかけて下さい。 (YS)

ビクター音楽産業

『ダンジョンマスター』を開発中。

なんども、なんども言っちゃいますが、ビクターからのSFCは、『ダンジョン・マスター』なのだ。 (み)

BPS

現在、企画が動きはじめたところ。今後に期待。

他社のみなさんが出すゲームを見ると、ACTゲームが多いみたいですけど、私供の出すゲームって一体……。 (松)

バンプレスト

来年1月に『SDザ・グレイトバトル』を発売予定。

バンプレストの第2弾SFCソフトは、スポーツアクションゲームで開発進行中です。 (ヒロム)

バンダイ

来年4月に『ウルトラマン』を発売予定。

『ウルトラマン』を開発進行中。発売までに、ウルトラマンの技をよく研究しておいてね。 (マン)

HAL研究所

来年2月に『ジャンボ尾崎のホールインワン』を予定。

VSモードで女性ゴルファーに勝つと、服を1枚ずつ脱いでくれるんだ。(ウソ) そんなわけないだろ!! (エ)

メディアジェニックジャパン

何本かの企画を検討している最中。

うちのスタッフは170人位いるが、全員でいいゲームを作っているので応援して下さい。うちのゲームは激オモだぜ!! (引田)

ポニーキャニオン

開発は着々と進行中。大作ソフトということだが…。

皆さんSFC手に入りましたか!?　買えなかった人は残念だけど、来年後半になれば、当社のおいしいゲームが出来ますよ。 (松)

ホット・ビィ

オリジナルのアクション、シューティングを企画中。

今、私はSFCの開発機材の前に来ています。うおーっと！　こっこれはっ!?…つづく (黒田)

ヒューマン

新規参入のメーカー。現在企画を検討中。

企画進行中。がんばります。 (茶々丸)

ビック東海

来年年末発売を目指してオリジナルRPGを企画中。

来年の冬発売予定のRPGを現在開発中。
タイトル発表、詳細はもう少し待っていて下さい。 (山)

ひとめでわかる! スーパーファミコン新作カレンダー

記号のみかた
●ゲーム名
★メーカー名
♣予価
(別)消費税別
(込)消費税込み

3月 ●遥かなるオーガスタ ★T&Eソフト♣未定
パソコンから移植のゴルフシミュレーションゲーム。

3月 ●BIG RUN ★ジャレコ♣未定
業務用から移植のレースゲーム。シミュレーション要素もプラス。

3月 ●ドラッケン ★ケムコ♣8500円(込)
アメリカのパソコンゲームからの移植。リアルなRPGだ。

4月 ●ウルトラマン ★バンダイ♣7800円(別)
リアルなウルトラマンが主人公のアクションゲーム。

発売日未定

●エリア88 ★カプコン♣8500円(税別)
新谷かおる原作の同名マンガを題材にしたシューティングだ。

●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定
ファミコンで発売されたRPGの続編。

●ジェリービーン ★エピック・ソニーレコード♣未定
スライムになってしまったジェリーが伸びたり縮んだり大活躍。

●シムシティー ★任天堂♣未定
パソコン版で人気のシミュレーション。街を造っていく楽しみが粋。

●新・ゼルダの伝説 ★任天堂♣未定
RPGの元祖とも言えるゼルダの最新作。

●スーパーR-TYPE(仮称) ★アイレム♣未定
オリジナル要素もかなり加えられるという人気シューティングゲーム。

●スーパープロフェッショナルベースボール(仮称)
★ジャレコ♣未定
とにかくリアルを追求しているという野球ゲーム。

●ダライアスⅡスペシャル(仮称) ★タイトー♣未定
ダライアスの最新作。オリジナル要素をプラスしたシューティングゲーム。

●ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業♣未定
アメリカのパソコンゲームからの移植。臨場感のあるRPG。

●超魔界村 ★カプコン♣未定
魔界村シリーズ最新作。とにかく難しいアクションゲーム。

●飛龍の拳Ⅳ ★カルチャーブレーン♣未定
飛龍の拳シリーズ4作目。痛快アクションゲーム。

●ファイナルファンタジーⅤ ★スクウェア♣未定
F. F. シリーズ最新作。人気ロールプレイングゲームだ。

●ポッパーズ(仮称) ★サン電子♣未定
コミカルなロボットが主人公のアクションゲーム。

●ワンダラーズ フロム イース ★トンキンハウス♣未定
パソコンから移植のアクションRPG。イースの3作目にあたる。

11月

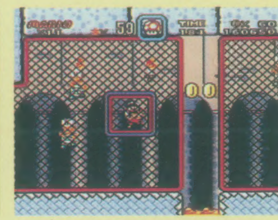
21日 スーパーファミコン本体発売日

21日 ●スーパーマリオワールド ★任天堂♣8000円(込)
マリオもついに4作目。とにかく賑やかなアクションゲームだ。

21日 ●F-ZERO ★任天堂♣7000円(込)
宙を浮くマシンを操作して優勝を目指すレースゲーム。



○『F-ZERO』も健闘するか



○どれだけ売れるか楽しみ

12月

1日 ●ボンバザル ★ケムコ♣6500円(込)
コミカルな主人公を操って爆弾をすべて破壊させるパズルゲーム。

16日 ●ポピュラス ★イマニジア♣8800円(別)
神と悪魔が領地をめぐって争う異色シミュレーションゲーム。

16日 ●アクトレイザー ★エニックス♣未定
『ドラクエ』のエニックスが放つオリジナルアクションゲーム。

21日 ●パイロットウイングス ★任天堂♣8000円(込)
数々のフライト競技をクリアしていくシミュレーションゲーム。

21日 ●グラディウスⅢ ★コナミ♣7800円(込)
業務用から移植される人気シューティングゲームの3作目。

21日 ●ファイナルファイト ★カプコン♣8500円(別)
業務用から移植のアクションゲーム。殴る蹴るが爽快!

1991年1月以降

1月 ●SDザ・グレイトバトル ★バンプレスト♣8200円(別)
みんなも知っているヒーローたちがカツヤクするアクション。

2月 ●ジャンボ尾崎のホールインワン
★HAL研究所♣8900円(込)
ファミコンから移植のゴルフゲーム。36ホールを戦いぬくのだ。

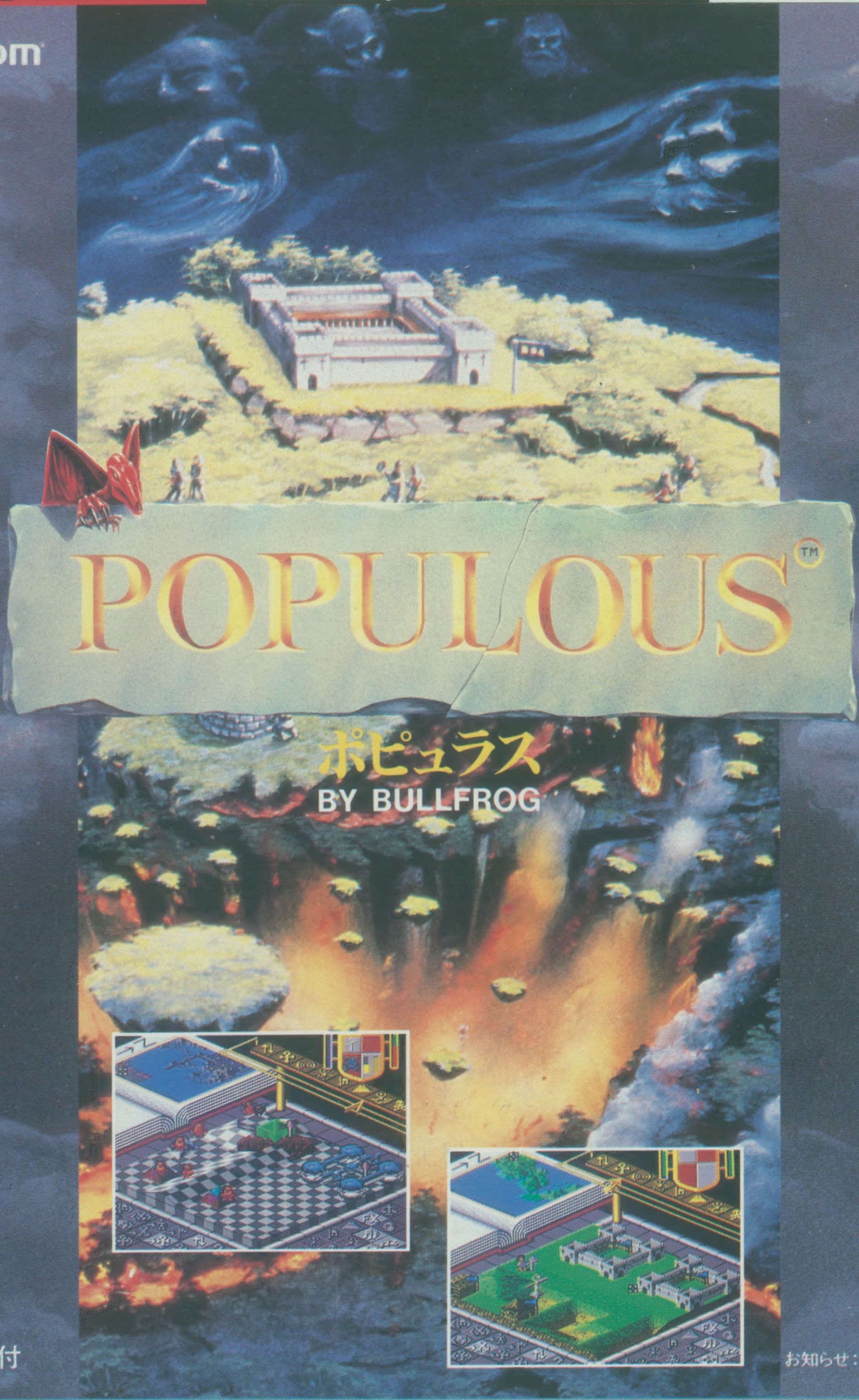
2月 ●ガデュリン ★セタ♣8800円(込)
異世界の舞台にしたRPG。アニメの設定がもとになっている。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
平成2年11月30日発行（隔週金曜日発行）第6巻第23号（通巻116号）

SUPER FAMICOM

パソコンゲームで世界的にヒットした「ポピュラス」がついにスーパーファミコンに出現！

価格8,800円（税別） 一人用



12月16日。先がけて、神は目覚める。

ELECTRONIC ARTS®

4M（メガ）+64Kバックアップ付

お知らせ：発売日が12月16日に繰り上がりました。

ポピュラスは、プレイヤーが全能なる神になることから始まる。神の使命は天空から地上世界を眺め、様々な奇跡を起こして悪魔と戦いながら民族の統一を目指していくことだ。人間たちは、悪魔を負かすための小さなコマであるとは知らずに、大いなる神の力を運命と呼び、翻弄され争い続けるのだ。はたして君は「神の中の神」になれるだろうか。

スーパーファミコン「ポピュラス」には、4つのオリジナルワールドの他にスーパーファミコン・スペシャル編、江戸時代編、フランス革命編など、10のポピュラスワールド、合計1000面もの戦いの舞台が用意されている。君はすべてのワールドを征服できるだろうか。カンタンには終わらない、超熱中型スーパーリアル・シュミレーション。それが「ポピュラス」なのだ。

IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社 〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
お問い合わせ――03(343)8911